平成25年10月30日発行・発売(偶数月30日発行・発売)
第14巻 第9号 通巻160号

ARCADIA

eb! enterbrain

❶『三国志大戦3』非排出カード
❷『LoV Ⅲ』キャンペーンコード

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌
アルカディア 2013年12月号
No.160 特別定価1,380yen



特別付録[1]
本誌のみで入手可能な新規EXカード!!
●三国志大戦TCGのイラストを使用した新スペック&新計略!
漢の猛将【EX】張飛



●[1,000ルーン]+[霊珠×3]!
LORD of VERMILION Ⅲ キャンペーンコード

特別付録[2]
霊珠錬成で上位ランク武器をゲット!?



「次こそは勝つッ!」"勝ちたい"プレイヤー応援企画!!

30ページ徹底特集!

巻頭特集1
●今日負けても、明日勝つ!
LORD of VERMILION Ⅲ LoV Ⅲ 基礎力向上講座!!
●今日"荒らし"を自分のモノにする!
FAQ 〜すぐに役立つ荒らし対策〜
〜LoV3.netのヒミツ〜
●本当に必要な使い魔の選び方とは……
デッキ構築講座
●動画連動攻略! ライター陣の腕前は!?
実践対決解説
●あの数値ばっちり調べちゃいました!
データ検証

●大反響! 今井神先生の剣豪擬女化コミック 召還! 剣豪学園
●今日も元気にようじょ三国志コミック 恋姫☆ようちえん
●さくら小足見てから昇龍余裕!? かくげいぶ!
●ばーすとさんがZUNTATAインタビュー!? WARNING!!ダライアスさん

攻略
●Ver.1.03要素・変更点最速攻略!
CODE OF JOKER
●騎馬の達人やはて軍団1主君登場! 過去最大級の調整も完全掲載!
戦国大戦 −1590 葵 関八州に起つ−

巻頭特集2
●最新バージョン情報、攻略記事満載!!
WORLD CLUB Champion Football
●新バージョン稼働間近!!
WCCF 12-13最新情報
●排出終了迫る! コンプリートOK!?
これだけは手に入れたいカードたち
●U-5で各国代表がしのぎを削る!!
詳細攻略検証「だぶる」杯!!

新作
●電撃文庫&セガによる新作格ゲーが登場!
電撃文庫 FIGHTING CLIMAX
●セガの新作三国志ゲームが登場!
THE WORLD of THREE KINGDOMS
●カンタン×ノリノリ×テンションMAX
グルーヴコースター


SanDisk
サンディの武器屋
Sandy's Weapon shop
オススメよっ!
名前：サンディ
サンディの武器屋、はりきって営業中!
名前：ジャオ
サンディ：勇者のみなさん、冒険の旅には大容量のメモリーカードをお忘れなく!
フラッシュメモリーカード 世界*・国内**シェア No.1
大容量 大量のデータ保存が可能
安心の長期保証*1 専業メーカーだからできる安心保証

タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル) No.160 2013 DECEMBER



特集1 「次こそは勝つッ!」そんな"勝ちたい"プレイヤー応援企画!





特集2 『WCCF』最新バージョン情報に加え、攻略記事も満載!!



ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

かくげいぶ! 出張版



by I Ka

発行/株式会社 KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 03-3238-8521(営業)
企画・編集/エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(ナビダイヤル)

「次こそは勝つっ!」そんな“勝ちたい”プレイヤー応援企画!

今日負けても、明日勝つ!

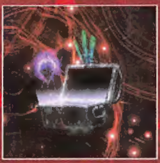


LoVⅢ基礎力向上講座!!

稼働開始から数カ月が経過し、アレコレと気になっているであろう項目を編集部が独自に調査したので、必ずプレイに役立つハズ! また、今号より開始した動画連動攻略も見逃せないぞ!!

アルカディア特別付録 LoVⅢキャンペーンコード

霊珠錬成で上位ランク武器をゲット!?



キャンペーンコード付録[1,000ルーン]+[霊珠×3]は、16～17ページに挟み込まれた封筒内に記された、16桁のキャンペーンコードを、『LORD of VERMILIONⅢ』の公式モバイルサイト「LoV3.net」にて入力することでゲットできる。

霊珠が出にくいからと、錬成に使っていない人はいないかな? できればこれを機に霊珠錬成を試してみてほしい! また、この付録でゲットできる霊珠はゲーム内で入手できるものと同じなので、必ずSランク武器が出るなどということは無い。錬成結果はランダムのため、「武器ランク」、「武器の種類」、「武器攻撃力」、「付与アビリティ」などの結果は、各自異なるだろう。運が良ければ、召喚／覚醒／超覚醒、すべてのアビリティが《トライブサポートA》や《ストーンアタック》になっているものなどが出現することも!? キミの理想の武器が錬成できれば幸いだ。

LORD of VERMILIONⅢ
キャンペーンコード付録
[1,000ルーン]+[霊珠×3]

LoV3.netに登録しよう!

付録を入手するためには、公式モバイルサイト「LoV3.net」にユーザー登録後、キャンペーンコードを入力する必要がある。登録についてのメリットは5ページでも解説しているので、そちらも参考にしてほしい。

未登録ならば、問答無用で登録したほうが断然お得!

LORD of VERMILION Ⅲ

■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型トレーディングカードゲーム
■操作方法：タッチモニター+3ボタン+トレーディングカード
■稼働日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X3
■ネットワークシステム：NESYS(TAITO NET ENTRY SYSTEM)

※掲載している数値データ／記事は2013年10月8日にアップデートされた、Ver.3.006を準拠に、10月17日まで編集部で調査したデータを元に記事作成しています。
Text：ADL／age／HSY／のどぐろ／凡 イラスト:げっつ☆先生

FAQ ～今すぐ役立つ荒らしの知識～

勝つためのヒミツ教えマス!

楽しみいっぱい、その分謎もいっぱいの『LoVⅢ』。"荒らし"という概念も今作から追加された新要素の一つ。"荒らし"ってよく聞くけど、何のことを言ってるの？　そんな悩みを本誌ライター三人が知恵を出し合って、一つずつ解消していきマス。

凡：持ち前のゲームセンスでリーグを上げてきているものの、荒らしについて悩みを抱える。

のどぐろ：『LoVⅠ』からプレイしている古参プレイヤー。知識や理論に長け、今回の先生役となる。

ADL：8月号より参戦したザ・野獣系ライター。感性に任せた独自の理論で突き進む。

大型使い魔を出すタイミングっていつ？

凡：ちょっと、ちょっとー！　この攻めどーなちゃってんのよ！　さっきから、こっちだけやられてばっかりじゃん！　**[サルーイン]と[ガレアード]ちゃんはいつになれば召喚できるんだ……。召喚さえすれば最強のカード**のはずなのに……！

のどぐろ：**さっそくきたね**。まずは落ち着いて確認していこ？　ちゃんとマナはためられてる？　**コスト10の使い魔が足りてないのかも**（というか本当に最強……？）。

凡：コスト10の使い魔は多めに5枚も用意してるから間に合ってるはず。ただ、**敵が邪魔しにくるからマナが吸収できないんだよ**。これじゃいつまでたっても強い使い魔が召喚できないよ。

のどぐろ：それは敵に"**荒らされている**"からだね。**戦闘用の使い魔を敵のマナタワーに送り込んでマナ吸収の邪魔をする。これを"荒らし"**といって、**敵と味方との吸収マナの差を作る**ためのとても重要な行動なんだ。

凡：マナ差がついていたから相手ばかりが強い使い魔を召喚できていたということか。



相手の使い魔が自陣マナタワーに踏み込み、攻撃して来ている。無防備かつ、こちらよりも強い使い魔が相手では、マナタワーで安心してマナを吸収することはもちろん、追い返すこともできない。この状態が長時間続くと、こちらの大型使い魔が召喚できないまま、試合が終ってしまうぞ。

荒らされてしまうと召喚したい使い魔を召喚することができない!

防戦ばっかり強いられて壊滅しちゃうよ～

凡：ちょっと、ちょっとちょっとー！　**相手の荒らしが積極的過ぎる**んだけど、どうなっちゃってるのよ、これ……。

のどぐろ：凡ちゃん、ちゃんと、こっちも**相手のマナタワーを荒らし**に行ってる？

凡：いや、そんなこと言われても、引っ切りなしに攻められ過ぎてて、そんな余裕はどこにも無いっすよ……。

のどぐろ：実は、**そういうときこそ攻めなきゃいけない時でもある**んだよ。**守ってばかりだと相手は荒らしだけに集中していればいい**から、**防戦一方になると敵は安全にマナを吸収できるから次々に使い魔を召喚**してきて、荒らしがどんどん激化してしまうよ。**こちらも攻めることで、相手は攻めと守りを同時にこなさなければならない**から、自ずと攻め手が弱まってこちらの防衛も楽になるよ。**見なくちゃいけない画面が二カ所になって操作量も増えるから、ミスも誘いやすい**よ。

凡：なるほど！　"攻撃は最大の防御"。守ってばかりじゃダメってことなんですね！



相手の荒らしを食い止めようと防衛するも、荒らしは激化する一方。低コスト使い魔がじわりじわりと死滅し、いずれは全滅……。死滅した使い魔を召喚するのに、再度コストを支払う一方、敵は安全にマナを吸収し、大型使い魔を順調に育てている。これでは試合の流れを引き寄せることはできない。

相手の操作量を増やし、一つの行動に集中させないようにしよう。

やっとの思いで大型の使い魔を召喚したのに、試合がもう手遅れ……。

凡：oh、やっとの思いで大型使い魔を召喚したのに、**試合の形勢がすでに決まってしまっている**。この取り残された感は……。

のどぐろ：試合が進んでいるということは、**相手は自分より早く大型使い魔を召喚して、動き出している**ってことだね。**荒らしでうまくマナ差を作られてしまう**と、そういう状況になりがちだよ。

凡：[ガレアード]のためだけにマナを吸収していたのに、なぜ相手より遅くなるんだ！

のどぐろ：メイン使い魔へのつなぎをスムーズにできるように、**コストが低めの"荒らし"用の使い魔を入れておくといい**よ。特にコスト10の使い魔だけでは戦闘力が極めて低いから、楽にマナ吸収していられなくなる。その予防策を用意しておくことが高コストの召喚につながるんだね。

凡：なるほど。急がば回れってやつー。

のどぐろ：低コストの使い魔は終盤でも活躍しどころはたくさんあるから、**先に育てておいても決して無駄にはならないんだよね**。一体一体を大切にしていこう！

召喚マナの少ない使い魔を使ってメインのユニット召喚までの戦力を補おう!

結論　つまり、こっちも荒らさないといけないってこと？

結論から言うと、しっかり基本を押さえれば、"荒らし"という行動自体がとにかく強い。体感されているプレイヤーも多いと思うが、同じ戦闘でも、マナ吸収中のコスト10を背負って戦う側は、抱えるリスクが大きく、不利であることが多いためだ。コスト10が死滅してしまった時に生まれる小さなマナ差が積み重なり、マナタワーの崩壊に繋がってしまうぞ。

しかし、ただ闇雲に攻めて行けばいいというものでもない。コスト20でも超覚醒までさせれば消費マナは60。その使い魔が何もできずに敵陣で死滅してしまえば、それこそマナの大損である。荒らしに適任の使い魔、最適なタイミング、選択すべきジョブの把握、また有効な防衛テクニックをしっかし把握としておくことが重要だ。「なんだか難しそうだな……」と気後れすることなかれ。

次ページからは荒らしの方法と防衛にわけて、それぞれについて詳しく解説していくぞ！　荒らしマスターになろう！

さあ、荒らしを覚えて対応していこう!

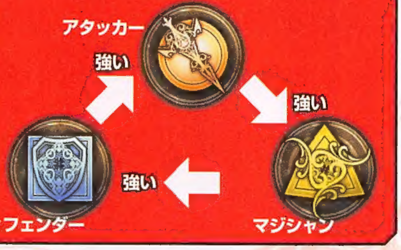
ADLの小部屋

ADL：マイルームへようこそ！　一人は寂しいけど、凡さん&のどぐろさんの二人は基本解説で忙しそうだから、ここでは僕ならではのコツを紹介していくよ！　まずは、荒らしの心構えから。荒らしをスムーズに会得するには、まずはマッチング画面をしっかり観察することが大切。お互いのデッキを見て、どんな使い魔がいるかを見ておくと試合展開が予想できて、上達も早まる。30秒間を有効に使おう！

FAQ 攻 ～荒らし術～

まずはジョブの三すくみをおさらいしよう。

まずは行動の基本方針として、ジョブの三すくみをおさらいしておこう。だれでも知っていると邪険に扱うのではなく、何を考えるにしてもこのバランスが根底にあること忘れないように！



どんな使い魔で荒らしたらいいの？

凡：まずどんな使い魔で荒らしに行けばいいのかってとこから分かんないんすよねー。

のどぐろ：とりあえず、**相手のコスト10より強い使い魔**かなぁ。

凡：死滅させたらいいんすもんね。**じゃあコスト60とかでも？**

のどぐろ：それは大き過ぎる（笑）。**コスト20～せいぜい40くらい**かな。

凡：なんか**ちょっと頼りない**っす……。

のどぐろ：もちろん召喚時のスペックはそんなに高くないから、**超覚醒させる**！

凡：超覚醒までできる使い魔がいいんすね！

のどぐろ：基本的にはそう。超覚醒できない代わりに**召喚時のスペックが高いヴァニラカードで攻めるって手もある**けど。

凡：ほかにはなんかあります？

のどぐろ：あとはアビリティで速度が上がったりして、**生還できる可能性がより高い使い魔**がいいね。

凡：なるほど、**コスト20～40の超覚醒できる使い魔**。できれば**生還しやすいやつ**！こんな感じっすね！

3カ条
1、コストは20～40で選べ！
2、超覚醒ができる使い魔を選べ！
3、生還しやすい使い魔だとなおよし！

オススメの使い魔



スクナヒコナ
コスト：20
ガーディアンスタイル時にコスト20としては破格のDEF(防御力)をたたきだす。長時間相手のマナタワーで攻めを継続できることが強みだ。《エヴォルマナ》の恩恵によりコストパフォーマンスも高い。



レッドライダー
コスト：20
超覚醒時のアビリティ《スピードアップ》が肝。相手のディフェンダーに捕まりにくく、マナタワーを荒らして、離脱、スキを見てまた荒らす、というヒット&アウェイの行動がとても強力だ。



マカラ
コスト：20
スプレッドショットで複数を攻撃可能。さらにアビリティの《ATKウィークⅢ》により敵のATKが30ダウンする。DEFの数値以上に粘りやすく、荒らしを長時間継続することができる。海種デッキには入れたい1体だ。



自ロード
コスト：0
HPは低いものの、復活カウント5、コスト0と死滅に対するデメリットが少ない。マジシャンのシュータースタイルによる遠距離攻撃なら、反撃を受けずに一定ダメージを与え続けることもできる。

荒らしに行くタイミングはいつ？

凡：いつ荒らしに行くんすか!?

のどぐろ：今で……はないけど。**荒らしに行くタイミングは基本的に早ければ早いほど効果的**だよ。相手のマナタワーに強い使い魔が召喚される前に攻めるのが理想かな。

POINT1 発進するタイミングは敵陣で超覚醒できるタイミング！

凡：召喚したらすぐにGO？

のどぐろ：それだと超覚醒までのマナ吸収が間に合わなくて相手に撃破されてしまったりするから、**召喚した荒らし使い魔で5マナ吸収してから発進**、が一つの目安だね。**コスト20、30であればちょうど相手のマナタワーに到着するころに超覚醒**できるのがポイントだよ。

POINT2 苦手なジョブとかち合ったなら？

凡：でも早く行ったはいいものの、**苦手なジョブの使い魔に返り討ちに合ってしまう**ことってありませんか？

のどぐろ：同じタイミングで相手も荒らしの使い魔を召喚した場合、ジョブ相性が悪いと簡単に迎撃されてしまうね。そういう時は**超覚醒していたとしても、あえて相手が攻め込んでくるの待ってみる**といいよ。

凡：荒らし合いに持ち込むってこと？

のどぐろ：そうそう。苦手なジョブに一掃されてしまうくらいなら、いっその事、**お互いに荒らし合ってイーブンに持っていく**ことも時には必要。相手が追い掛けてくるようなら時間稼ぎにもなるよ！



相手の接近を確認したら、まずはジョブを確認。苦手なジョブなら向かってくる方向とは逆側に周り、様子を見よう。



接近して、こちらの味方がロックされたら、スタート。敵が追い掛けてくるようなら、囮となり時間を稼ごう。

使い魔の覚醒するタイミングを調整する囮となることも大切!

俺の荒らし使い魔だけ瞬殺されるのはなぜですか？

凡：荒らし使い魔を送っても**一瞬で体力減らされて即Uターン**、ってことが結構あるんすよねー。

のどぐろ：**一体だけで荒らしに行ってもなかなか成果をあげられないことが多い**ね。その一体に対して相手プレイヤーは二人で対処すればいいから、あまりプレッシャーをかけられてないってことなんだ。

凡：でも**荒らしの使い魔を2体も召喚してたらほかの使い魔に回すマナが足りなくなっちゃいますよ**……。

のどぐろ：そういう時は**味方の使い魔とタイミングを合わせて荒らしに行けばOK。コスト20の超覚醒使い魔2体で荒らすだけで、対処する側には相当なプレッシャー**になるよ。**ジョブが被らないように調整すればお互いの苦手使い魔を牽制する**こともできる。

凡：ジョブ選びが難しそうっすね……

のどぐろ：相手の**使い魔をよく見てジョブを選びたい**ね。状況によるジョブの選び方については下を参考にしてみて！

POINT 遅出しじゃんけんで攻める！

自分のデッキからどのジョブの使い魔を召喚していけばいいかは、敵味方、双方のデッキ構成を見て、試合開始前にあらかじめ考えておくと展開がスムーズだ。

右の表のマッチングだったと想定し、有利と不利となる考え方の一例を挙げてみたので参考にしていただきたい。

シチュエーション

自	アタッカー	ディフェンダー	敵	マジシャン	ディフェンダー
味	マジシャン	ディフェンダー	敵	マジシャン	ディフェンダー

パターン1

有利	アタッカー	マジシャン	ディフェンダー	マジシャン

この編成の場合、相手のマジシャンをけん制できるアタッカーは、自分のデッキにしかいない。アタッカーを召喚し、相手がディフェンダーを呼ばざるを得ない状況にすることがまず重要だ。そのディフェンダーに対して味方が有利ジョブのマジシャンを召喚してくれれば完璧。お互いが有利となる組み合わせを作ることができる。

パターン2

不利	ディフェンダー	マジシャン	マジシャン	マジシャン

相手にアタッカーが居ないこの組み合わせで、ディフェンダーを先に召喚してしまうのは最大の悪手。アタッカーのプレッシャーが無くなり相手は何も考えずに、マジシャンを召喚すればいいということになってしまう。味方もディフェンダーを出す訳にいかなくなり、渋々同ジョブのマジシャンで対応……展開はかなり悪くなってしまう。

効果的な荒らし方を伝授!

ジョブ別荒らし術

一口に荒らしといっても、その方法はさまざま。特に各ジョブのスマッシュを有効に活用すると、荒らしの効果は飛躍的に高まる。ここでは各ジョブの有効な荒らしについて学んで行こう。さらに、実は気になっていたアレの秘密も紹介!

アタッカー

凡:アタッカーの荒らしってなんか強いんすよねー。「ガー！　シャー！　ズバッ！」みたいな感じでかなりヤバイっす。

のどぐろ:ガー！　シャー！　ズバッ……？

凡:ぶっちゃけ何されてるか分かっていないけど強いことは確か！（笑）

のどぐろ:（笑）。確かに**アタッカーは移動速度の速さを生かした荒らしが強力**だね。特に中距離から一気に距離を詰めてくるダッシュアタックは、動きを見てから対応するのは困難だしダメージも大きい。仮にディフェンダーを出されたとしても、**相手のマナタワー付近をぐるぐる回って、注意を引き付け続ける**ことができる。

凡:相手を翻弄する感じっすね。

のどぐろ:**フリッカースタイルで敵を弾き飛ばしてマナ吸収を妨害**、なんてことができるのもアタッカーならではだね。

凡:いろんなテクが必要なんすね！　でも、カードを動かしたり、**頻繁に移動先をタッチしたりしなきゃいけなさそうで難しそう**なきがするな……。

のどぐろ:慣れれば簡単だよ！　下に基本的なやり方をまとめてみたからまずは読んでみて、少しずつ試してみるといいよ！

POINT1 「君を、いや、君たちをこの中に入れさせない！」方式



のどぐろ:荒らしに行った際、敵使い魔を死滅させることができればベストだけど、敵使い魔のDEFが高かったりすると撃破を狙いづらいよね。そんな時は**フリッカースタイルで敵使い魔をマナタワーの外まで弾き出す**といいよ。マナ吸収ゲージをリセットさせてしまえば**倒せなくともマナ吸収の妨害という荒らしの目的を果たせている**ことになる。応用すれば、**駐留しようとしてる使い魔を弾き飛ばして回復させず、撃破を狙う**なんてことも可能だよ。

POINT2 「ディフェンダー、一本釣り！」方式



のどぐろ:アタッカーに対してジョブ相性が有利となるディフェンダー。しかし移動速度の早いアタッカーを動きの遅いディフェンダーが捕まえるのは難しい。**ディフェンダーからターゲットされているようならマナタワーの外周をぐるぐると回り、注意を引き付け続けよう。マナタワーの外まで引きずり出すことができれば一体分のマナ吸収を妨害できている**ということになる。スキを見てコスト10の使い魔に対してスマッシュを決められれば上級者だね。

ディフェンダー

凡:**ディフェンダーって移動速度が遅い**から荒らしに行くのは向いてなさそう。

のどぐろ:引き際を見誤ると帰ってこれずに死滅……なんてことも確かにあるね。そんな時は**ガーディアンスタイルに切り替えて。**ATKと引き換えに**DEFが上昇して死滅しにくくなるよ。長時間敵マナタワーに居座って嫌がらせ**しよう。

凡:火力不足になりませんか？

のどぐろ:**コスト10にダメージを与えることができればマナ吸収の妨害という荒らしの目的は果たせている**から、ガーディアンスタイル時のATKで十分なことも多いよ。



相手のマナタワーにどんな使い魔が召喚されてるかを見て、随時ガーディアンスタイルに切り替えて行こう。苦手ジョブであるマジシャンが居る場合、ガーディアンスタイルにしないと一瞬で体力を半減させられてしまう、なんてこともある。脅威となる使い魔が居ない場合はファイタースタイルでガンガン撃破を狙っていこう。

マジシャン

凡:マジシャンにも、なんか特殊なテクがあったりするんすか？

のどぐろ:マジシャンは、範囲攻撃ができるスプレッドショットと、遠距離から攻撃できるシュータースタイルをしっかり使い分けることが重要だね。基本的には**脅威となるアタッカーさえいなければ、思い切って敵陣に踏み込みスプレッドショットで敵全体をまとめて攻撃**してしまおう。

凡:あれ気持ちいいんすよねー。

のどぐろ:**死滅の心配がある時はシュータースタイルで遠くから妨害**を。危なくなったら帰還しやすいのが強みだね。



攻撃範囲が広がるスプレッドショット。ダメージは下がるが低コスト使い魔にとっては十分な脅威となる。押し切れそうな場面では狙っていきたい。また、シュータースタイルの範囲ギリギリから攻撃すれば、マナタワー内からは攻撃が届かないため、対処のために使い魔一体分のマナ吸収をやめさせることができるぞ。

もしかして、一カ所のタワーに集まった方が安全?

凡:開幕のスタート位置について逆サイダーってあるけど実際どうなんすかねー。

のどぐろ:目の前に苦手な編成が居る時とかにやる人が多いみたいね。みんなで固まれば怖くない！　のかな……？

凡:お。じゃあ、実は逆サイダーってアリだったりするんですか？

のどぐろ:ところが一見分かりづらいところにデメリットがたくさんあるよ。まず相手が一手間かけて**放棄したマナタワーを奪取したら、挟み撃ちされる**ことになる。

凡:結局苦手なやつらが襲ってくる……。

のどぐろ:うん。それに**マナタワーを取られるとタイムマナの吸収が遅くなる**んだ。逆に相手のタイムマナは加速しちゃう。

凡:それは大分不利なんじゃ……。

のどぐろ:あとは**四人のプレイヤーが固まってしまうと、マジシャンのスプレッドショットを大勢で受けることになって大惨事**に。

凡:ということは、目の前の相手からは逃げないで戦った方がいいんすね。

のどぐろ:そういうこと！

タワー制圧数別タイムマナのマナ入手時間

未制圧	1	2	3	4	5
22秒	20秒	18秒	16秒	14秒	12秒

序盤でいかに早く荒しに向かうかが問われるタイミングでは、わずかな差が大きな結果となる。また敵味方全体に効果を及ぼすという意識を持つことが大切だ。

有料のLoV3.NETってあんまり活用してないけど何かできるの?

凡:**LoV3.netって有料登録してます？**

のどぐろ:してるよ。てか凡さんしてないの？

……マジで？

凡:や……、何ができるのか分からないから踏み出せなかったっていうか……。

のどぐろ:**無いわ。**じゃあのどぐろ先生がLoV3.netのすべてを教えてあげるね？

凡:うす（なんかいつもとノリ違うな……）。

のどぐろ:まずは**戦績が見れる**！　今日の勝率や順位はどんなかな。何てのが見れちゃう。

凡:見たくない日もありそうすね……。

のどぐろ:ぶっちゃけある。まぁ次、空いた時間に**武器の錬成ができる**！

凡:おー。じゃあ**のどぐろさんの武器はもう大分最強な感じ**っすね！

のどぐろ:それ以上、いけない。

凡:うす。

のどぐろ:あとはチャットやアバター。**有料会員なら、ゲーム内で買えないオリジナルチャットやアバター**も買えちゃう。

凡:ふむふむ。ほかにも？

のどぐろ:任意に変更できる**登録店舗のランキングも閲覧**できちゃうし、何と言っても**ギルド**！　**仲のいい仲間と合計20人のチーム**を作れるよ。**交流の輪が広がること間違いなし**！

凡:すげー……LoV3.net盛りだくさんじゃないですか！　早速登録します！

ADLの小部屋

ADL：さらに小ネタをもう一つ。ダッシュアタックを使って荒らす時、ATKが100だとDEF5の使い魔に対してスーパークリティカル判定のダメージで2回攻撃すると撃破できるっス!　そしてATK103だとDEF10のユニットも二撃で死滅させることが可能。問題はこの3という数字をどうやって引き出すか。そこで自ロードの武器アビリティの出番です。召喚時の《トライブサポートA》は僕のデッキの必需品っス!

FAQ 防 ～荒らし術～

荒らしの方法を覚えたら、次は荒らしに対する防衛力を身につけてよう。荒らしはする方もされる方も表裏一体。両面から見ることで、荒らし対する理解度がいっそう深まるぞ。じっくり学んでいこう!

荒らす時のテクニックと同じくらい、荒らしにきた使い魔への対応、すなわち防衛が大切だ。どれだけうまく敵マナタワーを荒らしても、自陣のマナタワーも同時に荒らし切られていたのでは状況はイーブンにしかならないぞ。防衛力を高めれば、自分のデッキを完成させられるだけでなく、タワーメイトがデッキを完成させてくれる可能性も高まる。地味に見える守備が、実は勝利への近道!

相手が荒らしにきた! どうすればいい?

凡:さて、今度は荒らしに対する防衛策を教えてほしいんですが、まずは荒らされてる時ってとりあえずどうしたらいいんすか?

のどぐろ:やっぱり**第一に撃退することを考えたい**ね。攻撃しないと、いつまでたっても敵はマナタワーに居座ってくるし、**時間がたつほど、どんどん被害が広がって、挙句、別の使い魔の荒らしも重なって**、対処しきれなくなるよ。

凡:でも**撃退しようとバトルしていたら、その間マナが吸収できなくて**、結果的に敵の思うツボになっちゃいますよね?。

のどぐろ:うん、そういう時は**「マナバトル」というテクニック**を使えば、**バトルとマナ吸収を同時にすることができる**んだ。

凡:マナバトル!? ハイパーテクニックー!

のどぐろ:右にやり方をまとめてみたから参考にしてみて!

マナバトルのやり方

一度攻撃行動を取ると、しばらくの間攻撃待機状態になる。その間にマナを吸収し、待機が解けたら攻撃というのがマナバトルの流れだ。最初のうちは攻撃→マナ吸収→ゲージがたまったら攻撃を繰り返してやってみよう。慣れてきたら、敵使い魔の近くをタッチしてマナ吸収し、敵使い魔の攻撃タイミングに合わせて攻撃しよう!



敵の動きをよく見て、近づかれるまではマナを吸収し、



敵が攻撃してくるタイミングに合わせて敵をタッチして攻撃!

使い魔が死滅しちゃうんだけど…

凡:ふうー、何とか追い払ったぜ! **コスト10の使い魔が二体死んじゃった**な。でも敵を追い払ったんだからいいよね。

のどぐろ:ダメです。**コスト10の使い魔が死滅すると、再度召喚するコスト**以外に、本来**その使い魔が吸収するはずだった分のマナも損**しちゃう。追い払うことも大切だけど、**死滅しないことが一番大切**だよ。

凡:どうすればいいんすか?

のどぐろ:体力の減った使い魔を逐一マナタワーに駐留させればOK。**「ローテーション」**なんて呼ばれているね。駐留指示を出してから一回は攻撃をくらっちゃうから、その分の**体力を計算しておくとベスト**だね。

凡:**二発耐えられる位の余裕**を持てばいい?

のどぐろ:そうだね、まずは死滅しないことを目標に**少し早めにマナタワーに駐留**させていいと思うよ!

ローテーションのやり方

基本的には体力の減った使い魔を駐留させ、回復させる、というだけの行動。注意したいのはタイミングだ。駐留するとマナ吸収ゲージがリセットされるため、吸収がもう少しで終わるというタイミングで駐留させてしまうと5マナを損してしまうことになる。マナ吸収までもう少しだけど、体力的にもそろそろ危ない! という場合は、下に紹介した行動キャンセルを用いて、スーパークリティカルを回避しながら粘りたい。



状況によって対応して!

それでも勝てない時はどうすればいいの?

凡:まだまだ対処仕切れない場面が結構あるんすよね。俺、もっともっとハイパーテクニックを吸収したいっす!

のどぐろ:どんな時に困ってるの?

凡:**速くて強いアタッカーがマナタワーの周りでヒット&アウェイ**してくると、「**あー! バトルが間に合わなかったー!**」ってなったりします。

のどぐろ:早いアタッカーを瞬間的にタッチするのは難しいよね。そんな時は**キャンセル系の小技**が有効だよ。**"タッチキャンセル"に"スタイルチェンジキャンセル"**、ほかにもマジシャンの荒らしへの防衛術もまとめてみたから読んでみて!

スタイルチェンジキャンセル

ディフェンシブスタイル中は、マナ吸収、タワー制圧、アルカナストーン破壊といった行動が中断されるという仕様を逆手に取ったテクニック。相手の攻撃を受ける瞬間にディフェンシブスタイルにすることでスーパークリティカルをもらわずに済む。タッチキャンセルのように相手への攻撃を兼ねることはできないが、操作が盤面上で完結するという利便性もある。



タッチキャンセル

使い魔に行動指示を出すと、画面の右下に現在の行動目標を表すパネルが表示される。このパネルを一回タッチするだけで該当する行動をキャンセルできるという優れものだ。マナ吸収行動を急いで取り止めて、スーパークリティカルを回避したい時などに重宝する。また、行動目標を持たない使い魔は、近くにいる敵使い魔を自動的に攻撃する。これを利用し、アタッカーの素早い攻撃に合わせてタッチキャンセルを行なうと、スーパークリティカルの回避とアタッカーへの攻撃を同時にすることができるぞ。



敵が近づいて来たら、マナ吸収中の使い魔を全選択し、左下の選択中の使い魔の横をタッチ。



マナ吸収を中断したユニットは近くの敵を自動で攻撃し始めるぞ! 早めにタッチしておくと安心だ。

位置取り

遠距離から攻撃できるシュータースタイルの荒らし。ダメージこそ少ないものの長時間居座られると煩わしいもの。放置し過ぎるとほかの使い魔と合流されたりしても厄介だ。

そんな時は狙われている使い魔をマナタワーの一番下まで移動させてみよう。シュータースタイルの攻撃が届く距離まで自動的に間合いを詰めてくるため、こちらの攻撃が届く位置まで引き込むことができるぞ!



マナタワーの一番下に移動して、シュータースタイルで攻撃するマジシャンを引き付けよう。



マナタワー付近まで接近してきたことを確認したら、こちらも一気に近づいて攻撃開始!

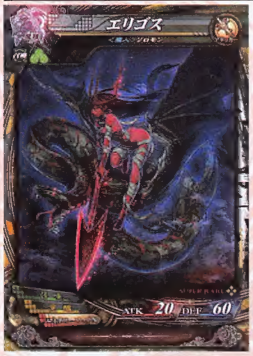
ADL:今度は防衛編。相手の使い魔がアタッカーやディフェンダーだった場合、接近してくる際にこちらのだれかしらをターゲットして向かってくるッス。その時、使い魔の動きに合わせて軌道修正してくるので、これを利用した時間の稼ぎ方を紹介するっす。まずはマナタワーの左側に配置して、敵を誘導。接近してきたら、右側に移動して、マナタワーの支柱に引っかかるように誘導。微妙だけど、これで接近するまでの時間稼ぎになるッス。

ADLの小部屋

戦場でよく見掛けるアイツ!
要注意使い魔対策

いつも通り防衛しているはずなのに、あの使い魔が来た時だけ突破されてしまう……数居る使い魔の中には荒らしに適したアビリティを持った強力なやつらが潜んでいる。そんな憎いあいつも、しっかり対策をしてしまえば恐るるに足らず!

エリゴス
種族 コスト 30 ジョブ



スペック(HP / ATK / DEF)

召喚	覚醒	超覚醒
400	450	500
20	70	100
60	110	140

備考:アビリティによりタワー内ではATKが160に上昇する。

スーパークリティカル時ダメージ一覧(DEF/ダメージ)

DEF	ダメージ	DEF	ダメージ
5	227	35	203
10	223	40	199
15	219	45	195
20	215	50	191
25	211	70	175
30	207	100	151

ほぼすべてのコスト10の使い魔が1撃食らってしまっただけで瀕死になってしまうことが分かる。スーパークリティカルを受けてしまったら、ほぼ死滅確定であることを頭に入れておこう。

この使い魔はどうやって対策する?

のどぐろ:**敵マナタワー内限定でATKが160にもなる**[エリゴス]は脅威だね。コスト10だとほとんどが2発で死滅しちゃうから下手すると[エリゴス]一体に壊滅させられる、なんてこともある。

凡:そんな……、最強じゃないすか……。

のどぐろ:**一番大切なのはスーパークリティカルをもらわないこと**だね。[エリゴス]を追い返すまで、マナを吸収する余裕は無いと思った方がいい。**とにかく全員でバトル**!

凡:コスト10であんな化物と戦うんすか!?

のどぐろ:ATKが高いだけで**所詮はコスト30だからね。HPが低いので全員でバトル**すればさすがに追い返せるし、相手が無理をすれば撃破も狙える。あとは**こちらのマナタワーに辿りつかれる前に同程度のコストの使い魔で迎撃する**のも手。**マナタワーのサークルの外ならATKが上がらない**よ。

凡:なるほど。マナ吸収を一旦やめて、全力バトル! これっすね! **マナタワーの周りをグルグルされて不意打ちしてくる場合はどう**なんすか? 全員で追い掛けっこしてられないっすよ。

のどぐろ:その場合**離れた位置に移動しながらマナを吸収**して、攻撃範囲に入ったら、**マナ吸収をキャンセルして様子**を見よう。

ラケシス
種族 コスト 20 ジョブ



スペック(HP / ATK / DEF)

召喚	覚醒	超覚醒
350	400	450
30	70	100
20	60	90

備考1:タイプアップ発動時にDEFが10上昇
備考2:超覚醒時に《リジェネ》が発動。1カウントごとにHPが5回復する。

スーパークリティカル時ダメージ一覧(DEF/ダメージ)

DEF	ダメージ	DEF	ダメージ
5	152	30	132
10	148	35	128
15	144	40	124
20	140	45	120
25	136	50	116

エリゴスほどではないものの、スーパークリティカルを2発受けてしまうと駐留が間に合わない。反応が遅れてしまわぬよう、ローテーションに集中しよう。

この使い魔はどうやって対策する?

凡:あの[ラケシス]ってやつマジで硬いっす! **硬い上に《リジェネ》で回復**してんすよ!

のどぐろ:《リジェネ》の恩恵を受けた[ラケシス]、[クロートー]は**しつこくマナタワーに居座ってきて厄介**だね。実はあの手のディフェンダー荒らしには共通した対策があるんだ。まず一つは**自陣に乗り込まれる前に、マジシャンのシュータースタイルでチクチク減らす。クリティカルダメージによって一発で必ず15以上のダメージ**を与えられるから、やるとやらないとで全然違うよ。

凡:**15すか……でもそんなんじゃ帰ってくれないすよね**……。

のどぐろ:単発だけじゃさすがにね。だから**自陣に辿り着かれたら、今度は全員でバトル**! マジシャンでなくても最低5のダメージを与えられるから、**タワーメイトと合わせて10体で攻撃したとすると、一発で最低50**。攻撃力は高くないから、地道に攻撃していけば、目に見えて体力を減らせるよ。

凡:なるほど。その間マナはためられないんすか?

のどぐろ:そういうときこそさっき紹介した**"マナバトル"の出番**だよ!

凡:それを参考にして! ってやつすね!

のどぐろ:あ、うん、まあそう……。

ユダ
種族 コスト 20 ジョブ



スペック(HP / ATK / DEF)

召喚	覚醒	超覚醒
350	400	450
10	50	80
20	60	90

備考:超覚醒時は死滅時に《デッドコストカット》が発動。

スーパークリティカル時ダメージ一覧(DEF/ダメージ)

DEF	ダメージ	DEF	ダメージ
5	126	30	132
10	122	35	128
15	118	40	124
20	114	45	120
25	110	50	116

ラケシスと同じく、スーパークリティカル2発でコスト10は確殺ライン。ATK80とはいえ決して無視できないダメージを与えてくることが分かる。

この使い魔はどうやって対策する?

凡:[ユダ]って倒してもお得感無いっすよね……。**倒しても《デッドコストカット》でさらに強い使い魔を召喚**されちゃうし……。

のどぐろ:死滅することを前提とした[ユダ]の捨て身の荒らしも対処が難しいね。マジシャンだから範囲攻撃が痛いし、死滅させても相手に利益がある。

凡:どっちも不利っす。対策ないんすか?

のどぐろ:一つは**フリッカーアタックで遠くに飛ばし続けちゃう**。もう一つは、迂闊に召喚・覚醒状態で突っ込んできた[ユダ]を**超覚醒する前に死滅させちゃう**ことかな。

凡:どれも狙って確実にできるって感じじゃないっすね……。

のどぐろ:うん。《デッドコストカット》発動は覚悟して撃破しなきゃいけないことも多いと思う。そういう時に大切なのが、[ユダ]の後に続いてくる使い魔が何かってことだね。そこに対応する準備が整うまで、**できるだけコスト10の使い魔を散開させて、スプレッドショットの被害を抑えながらローテーションで粘る**!

凡:ディフェンダーの[プルートー]が来るとしたら、自分か味方のマジシャンが召喚、覚醒するまでグダるってことすかね。

のどぐろ:そゆこと!

~ AFTER TALK ~

凡:いやー、荒らしについて大分詳しく勉強しちゃいましたねー、のどぐろさん!

のどぐろ:こうして見ると、一言で荒らしといっても理解すべきことが多いし、テクニックもいろいろ必要なんだね。

凡:やるべきことはたくさんあるけど、それぞれちゃんと目的を分かった上でやらないと意味が無いってのが、難しいし奥深い。

のどぐろ:何となくでやるんじゃなくて、考えながらやることが重要だね。

ADL:シャッとやって、ガッ、ズガッ!!って感じっすよね!!!

凡:(今どこから出てきた……)

のどぐろ:(擬音多っ……)

ADL:ずっと下の小部屋に居たっすよ!

のどぐろ&凡:小部屋(笑)。

ADL:やっぱりあれなんすよね。『LoV』は理にかなった攻めを鋭く決めれば、相手はビビる! そのスキを突いてまた攻める!

のどぐろ:お……おぅ……。

ADL:しっかり荒らせば、相手は手間取って満足に荒らしに来れない。こっちはマナをためられる。強い使い魔を召喚できる!

のどぐろ&凡:(ADLさんがきれいにまとめたー!!)

ADLの小部屋

ADL:さらにターゲットを利用した小ネタをもう一つ。さっきと同様に、接近してくる敵がターゲットしてきたのが分かったら、その使い魔のみマナタワーから下のゲートに向かって逃げるッス。相手が追い掛けてきたら、そのままゲートに帰還して、再度マナタワーへ戻るッス。移動時間分の時間稼ぎができるッスね。相手がターゲットして、操作を放っておいてるときなどは特に有効ッス!

本当に必要な使い魔の選び方!

デッキ構築の基礎

「デッキ構築の仕方が分からない。組んでみたけど、何か違う。」そんな悩みをここで解決しよう!

デッキ構築のはじまりとは?

デッキ構築に一番大切なもの、それは「どこにもない自分だけのデッキを作りたい!」という強い気持ち。どんな流行デッキもだれかのそんな思いから始まり、次第に形になっていったものである。では新たなデッキを作りたいという気持ちが生まれるときとはどんな時なのだろうか。

使ってるデッキがしっくりこない。なんか環境に合ってない気がする……

デッキに手応えを感じられないまま試合数だけをこなしても、戦績は散々。ちゃんと動いてるはずなのにどうして……?　という迷路に迷い込んでしまうことはよくあるはず。デッキに不全感を覚えたら、一度立ち止まってデッキを見直そう。

このカードが好きだから、とにかくこのカードを使いたい!

動機は素朴だが、好みのカードでデッキを組んで試合で活躍させることもATCGの大きな醍醐味の一つ。かわいい、絶対に強いと思うのにだれも使ってない、動かし方は難しそうだけどロマンを感じて止まない、些細に思える理由でも、それがデッキ構築のモチベーションへと繋がっていく。

強いといわれている流行デッキ。ここを変えたらもっと強いんじゃ……

テンプレと呼ばれ広く流行するデッキ構成は、だれかが試行錯誤を重ねた結果、ある種の整合性を持ってその形に落ち着いたもの。それでも、実はその形が終着点ではなく、まだ改良の余地が残されていたり、環境の変化に伴い変化を余儀無くされることも多い。

試合の流れからデッキの構成要素を確認しよう!

デッキを作りたいという気持ちが生まれたら、次はもう一度デッキ構築の基礎を思い出そう。デッキ構築のキーワードは「試合の流れ」。使い魔は数あれど、一枚ごとに求められる役割は異なる。使い魔独自の持ち味を発揮するには、試合の流れを想定し、シチュエーションごとに必要となる役割をもう一度確認しておく事が大事だ。

POINT1　開幕のマナ吸収はどの使い魔にするか?

メイン使い魔召喚のためのマナ吸収をする、開幕にしてある意味では最も大切な場面。何につけてもマナを吸収しないことには試合が始まらない。たかがマナ吸収要員と侮ることなく、しっかりとカードを吟味していきたい。

通常はコスト10の使い魔でマナを吸収することが基本となる。枚数としては4～5枚が妥当なところ。試合開始時に3体召喚できると効率良くマナが吸収できるため、混種にするのであっても2種族までに抑えておきたい。《サモンマナ》を持つ［ミリア］を採用するのであれば3種族でも大丈夫だ。

各種族の低コスト帯にはそれぞれはっきりとした特色があるため、把握した上で選択していこう。中でも《クリティカルガード》を持ち、打たれ強い神族、瞬間火力に優れタワー制圧も早い魔種の低コストは非常に強力なので常に視野に入れておきたい。序盤の荒らしに対する対応力を高めるのであれば［ターラカ］や［グリンブルスティ］のような、アビリティやアーツを持たない代わりに高いスペックを持つ、いわゆるヴァニラカードを採用するのもいいだろう。

POINT2　荒らし要員の使い魔は入れているか?

次に、試合の序盤で相手のマナタワーを妨害するためのカードを選ぶ。荒らし使い魔を組み込む主な目的は、相手との吸収マナの差をつけることにあるが、ここで相手を圧倒することができれば試合中盤で早々に勝敗を決めてしまうこともできるので強力な使い魔を配置していきたい。コスト20～30で超覚醒可能な使い魔が望ましい。

また、中コスト帯のヴァニラカードである、魔種の［ビルヒーゲル］や海種の［ファロス］なども、有効である。基本的には1枚で十分だが、不安なら相手のデッキ構成に合わせて2枚用意しておくといい。荒らし使い魔の選び方については5ページにて詳しく解説しているのでそちらも参考にしてほしい。

POINT3　デッキの総合力は大丈夫か?

次はいよいよ総力戦。戦闘に長けた使い魔を用意してお互いのデッキのぶつけ合いに備えよう。コストの高いカードは、召喚により多くのマナを必要とする代わりに、高いスペックやポテンシャルを持っていることが多い。戦闘要員の使い魔はコスト50を目安に選んでいきたい。少し早めに攻めるつもりであればコスト40、じっくりと最終決戦に備えていくのであればコスト60以上の使い魔を採用しよう。このカードが多くの場合、デッキのキーカードとなる。

次に、キーカードをサポートする使い魔も一枚用意しておきたい。コストとしてはキーカードと同程度かやや低く、できればジョブの異なる使い魔を選ぼう。異なる二つのジョブがそろうことでどちらかがどちらかの苦手ジョブを牽制できる形になるため、終盤におけるツーマンセルの動きが非常に強力になる。《フレンドアップ》や《タイプアップ》のようにサポート要員が場に出ていることで発動するアビリティがある場合はおのずとこの枠は決まってくるだろう。

実際に試合の流れを想定してみる

ここでは例として〈英雄〉のタイプでそろえたデッキを使った場合における試合の流れを追ってみたい。実際には状況によって多彩な展開が想定されるが、一つのパターンとして参考にしていただきたい。

まずはマナ吸収から



人獣と不死の二種族デッキと仮定すると、初期マナの30を使い切り、マナ吸収要員を三体召喚し、できるだけマナ吸収速度を高める。また、マナを吸収するだけでなく《タイプサポート》などのデッキ全体を強化する付加価値のある使い魔を採用しているのもポイントだ。

荒らしへの対応



コスト30のディフェンダー［モルドレッド］を召喚／覚醒させたら、相手のマナタワーを荒らしに行き、超覚醒は現場でする。高コストに対しては力負けするも、コスト10の使い魔に対しては脅威となる。各種使い魔を活躍させるタイミングを想定することも重要だ。

高コスト同士の対決!



敵が［モルドレッド］に対して、ジョブ相性のいいマジシャンで対応し、カウンターを仕掛けてきている。こういった場面を想定し、［モルドレッド］を死滅させないように逃がしながら、こちらもさらにジョブ相性のいいアタッカーを用意しておけば万全だ。

全総力でぶつかれ



無事にすべての使い魔を超覚醒させることができればデッキは完成!　アルカナストーンの破壊や防衛にと活躍の場は広がる。《タイプサポート》、《タイプアップ》の恩恵を受けデッキ全体のスペックを生かして敵の強力なデッキと正面からぶつかることができる。

LoV Labo　**不足ジョブはロードで補う?**：種族単でデッキを組もうとすると、各種族にはどうしても苦手なジョブがあり、3ジョブ満遍なくそろえることは難しい。その際は思い切って、苦手ジョブをロードのみで解決してみるのも手だ。ロードにも、アビリティがあり、覚醒、超覚醒といった強化もしていくことができる。序盤であれば、一見詰んでしまったかのような状況も、意外とロードの超覚醒でしのげてしまったりする。活用していこう。

三つの確認をしておこう!

どんなデッキにも共通して重要となる要素。いわばデッキの土台作りの役に立つポイントを紹介しよう。自分のデッキの完成度を確かめるためにも使っていこう。

CHECK1 ジョブとスペックのバランスを整えよう!

「毎回決まって超覚醒した○○を追い払えずに負けるんだけど……」そんなことの無いようにバランスの良いジョブの配置を心掛けたい。しかし、ジョブが満遍なくそろっていれば対応力は高まるが、高コストで3ジョブすべてそろえようとしても器用貧乏にもなりかねない。高コスト2枚で2ジョブをまかない、低~中コスト及び自ロードで残ったジョブを補っていくことで無理のないデッキになる。

ジョブを選択する際は、自分が召喚した使い魔に対して相手が弱点を突いてくることを想定して選んでいくと、召喚の流れがスムーズになる。例えば自分が召喚したディフェンダーに対して、相手がマジシャンを召喚する、それを見てから自分はマジシャンの弱点を突けるアタッカーを召喚する……という流れだ。実戦では2対2でタワーを取り合うため想定通りにはいかないことも多いが、召喚順序を考える基本的な思考として身につけておきたい。

またジョブに加えて大切なのが使い魔のスペック。仮に相手の弱点ジョブをぶつけたとしても、ATK、DEFに差があったのでは押し負けてしまう。どのジョブにどの程度のスペックが必要となるかを考慮していこう。

シェラハを使う場合



コスト50ながら《封印解放》の恩恵により完成時のATKは220。大抵のディフェンダーには強いが、アタッカーに狙われやすく、守るためにはある程度スペックの高いディフェンダーをデッキに組み込んでおきたい。神族の[イージス]などが相性がいいだろう。これでマジシャン、ディフェンダーとそろったので、あとはアタッカーが見つかれば盤石。[シェラハ]、[イージス]がそれぞれコスト50であるため、後述する総コストの概念を考え、2種族で組むとすると、コスト40ながら高いスペックの[オオモノヌシ]、フットワークの軽いコスト20の[ヘラ]などが選択肢として絞られてくる。このような形でいろいろと試行していくことにデッキ構築の楽しみがある。

CHECK2 総コストとデッキが完成するまでの時間を考える

召喚や覚醒、超覚醒に必要なマナが多過ぎると、デッキの完成がほかのプレイヤーよりも遅れてしまい、試合中に活躍することが難しくなってしまう。組んだデッキが完成するまでにどれくらいのマナが必要であるのか確認し、完成までの流れをイメージしておこう。デッキ構成によっても異なるが、試合開始から340カウント時点までに吸収できるマナは、タイムマナも含めて約130マナ程度。相手の荒らしによってマナ吸収が妨害されることを考えると、意外と召喚に費やせるマナに余裕が無いことが分かる。メインのユニットへの消費マナは300前後で考えておくとデッキの完成がスムーズになる。

また組み込んだ使い魔をすべて試合中に超覚醒させる必要は必ずしも無い。アタッカー、ディフェンダー、マジシャンをそれぞれコスト50で用意したとして、すべて超覚醒すると450マナ掛かるが、相手に合わせていずれか2体のみを超覚醒して戦おうとするならば300マナで済むことになる。自分の戦術に合わせて消費マナをコントロールしていこう。

例外となる使い魔



海種でデッキを組み、開幕の35マナで[キマ]、[ハルフゥ]の順で召喚すると、いずれかが撃破されない限り《コストカット》の召喚コストの削減により、次に召喚するコスト20の使い魔をコスト10で召喚できる。コスト20の使い魔はマナ吸収速度も速く、《コストカット》の効果も合わせて、普段よりも贅沢にマナを消費できるぞ。ほかにも[セルディッド]の《エヴォルカット》、[ミリア]、[白虎]の《サモンマナ》など、マナ効率に干渉するアビリティは、うまく使えば強力な武器になる。

CHECK3 召喚順序を考える

ここまで来たらいよいよ仕上げに入る。実戦における使い魔の召喚順序を確認しておこう。召喚順序を考える際、基本的な注意事項が二点ある。

一つは相手の召喚した使い魔の弱点を突くようにジョブを合わせて召喚すること、二つ目は、タワーメイトが召喚できないジョブで戦術上で必要なジョブがあれば、そのジョブを召喚するという点だ。ここに、召喚に必要なコストも考え合わせて召喚順序を絞り込んでいく。例えば、自分とタワーメイトのデッキ双方にアタッカーが居たとしても、何コストの相手に対応すべきかでどちらがアタッカーを召喚するのか、変わってくる。コスト40のマジシャンに対応したいのであれば、コスト60のアタッカーではやや対処が遅れてしまうし、召喚が早くともコスト20では役者不足である。味方にコスト40、50のアタッカーが居るのであれば、マジシャンはそちらに任せ、自分は次に相手が召喚してくるであろう使い魔に備えよう。もちろん、タワーメイトのデッキと合わせても、必要なジョブが足りないという事態は起こり得る。その場合、相手の荒らし使い魔を追い返そうとするのではなく、こちらも強引にマナタワーを荒らしに行き、痛み分けを狙うような戦術も必要になってくる。これらさまざまなケースを想定し、できるだけ手詰まりにならないようなデッキ構築を目指したい。



荒らしが強力な[マカラ]を向かわせるも、アタッカーの[サボテンダー]とは相性が悪く、あえなく死滅。敵のジョブに注意したい。

召喚順序の具体例

ここではアビリティの《タイプサポート》と《タイプアップ》を利用した能力アップを狙う〈闇ノ者〉デッキを例にしてみよう。このデッキの基本的な召喚順序はコスト10をすべて召喚し、[ウォドノス]、[ゲーデ]、[黄泉神]と召喚していく。これが状況によってどう対応していくかを確認していこう。

種族	使い魔	JOB	CO	ATK	DEF
不死	黄泉神		60	50	110
	ゲーデ		40	40	60
	カリガリ博士		10	5	5
	エリザベート		10	5	10
魔種	ウォドノス		20	25	15
	フィンテール		10	5	10
	ミリア		10	10	5

ディフェンダーの召喚を確認したら

相手がディフェンダーを召喚してくるのであれば、コスト40と負担の少ない[ゲーデ]を迷わず召喚していい。[ゲーデ]でディフェンダーをけん制し、相手のマナタワーを荒らしている間にゆっくりと[黄泉神]の準備ができるので、この編成としては非常にスムーズな召喚順序となる。

召喚1 召喚2 召喚3 召喚4



アタッカーの召喚を確認したら

タワーメイトにディフェンダーがおらず、やむを得ない場合は[黄泉神]から先に召喚していく。コストが60と多いため、デッキ完成までの負担はやや大きくなってしまう。[黄泉神]では無理に攻め込もうとはせず、自陣に構えて防衛に専念しながら、デッキの完成を目指していく。

召喚1 召喚2 召喚3 召喚4



LoV Labo 自分が想定して[illegible]と異なる出方で、タワーメイトの使い魔が召喚された、という状況は[illegible]こりうる。お互いのプランに相違[illegible]、チャットでのやりとりが求められることもあるんだ[illegible]タワーメイトが一体どんな[illegible]で召喚したいのか、[illegible]てあげることも大切だ。大抵の場合、デッキには[illegible]やすい召喚ルート[illegible]のが存在する。可能なら味方の召喚をフォローするように自分の召喚プランを立てていくというのも、一つの戦術だ。

流行のデッキの仕組みを詳しく解説!

タイプ別デッキ考察

流行しているデッキの運用理論を大別すると、いくつかのタイプに分類して考えることができる。ここでは"速攻型"、"バランス型"、"タイプアップ型"の三つに分けて、分析し、それぞれの概要と運用を解説していきたい。

デッキの特徴とは

速攻型

フットワークの軽さと展開の早さを生かした序盤のラッシュが強み。

特徴

使い魔全体のコストが低く、デッキ完成が序盤に訪れるため、完成の遅いデッキに対してはデッキ育成段階の弱い時間帯に速攻を仕掛けられるのが強みとなる。序盤の攻めから一気に試合を押し切るのが理想的な展開だが、使い魔が死滅してしまっても、再度態勢を立て直しやすい。その分、デッキの火力は低めなので、終盤ではアルカナストーン破壊や手薄となったマナタワーの制圧が主な働きとなる。

デッキ1/エリゴス紅蓮デッキ

種族	使い魔	CO	ATK	DEF
魔種	紅蓮の魔導師	50	60	90
	エリゴス	30	20	60
	ミリア	10	5	5
	ターラカ	10	35	25
	アマイモン	10	5	5
	かまいたち	10	10	5
	メデューサ	10	5	10

解説 《サモンマナ》と《タワーアタック》を駆使して素早くマナを吸収し、開幕早々にコスト30の[エリゴス]をコスト20の使い魔並みの早さで超覚醒させて、敵のマナタワーを荒らしに行く。《エネタワーアップA》によるスペックの上昇値が高く、序盤の低コスト使い魔なら、ほぼ2撃で倒すことが可能。また、これを警戒してジョブ相性の悪いディフェンダーを召喚してきた場合には、さらにコストが高くATKの高いマジシャン[紅蓮の魔導師]で対応する。常に先手を打つことで、相手の召喚する使い魔をコントロールし、ジョブ相性の有利を保ち、早い段階でマナタワーを壊滅させるのがこのデッキの真骨頂である。

デッキ2/運命神デッキ

種族	使い魔	CO	ATK	DEF
神族	アトロポス	40	70	50
	ラケシス	20	30	20
	クロートー	20	30	20
	セルディッド	10	5	5
	グリンブルスティ	10	20	40
	ルナ	10	10	10
	鳳凰	10	10	10

解説 こちらは神族を代表する速攻型の運命神デッキ。[セルディッド]の《エヴォルカット》によって、コスト20の[ラケシス]と[クロートー]の覚醒コストが5ずつ削減され、少量のマナで超覚醒まで持っていき、順次に荒らしを仕掛けていくのが特徴だ。《リジェネ》を持ちダメージを回復しながら戦うことができるので、攻撃→一時避難を繰り返すことで長時間荒らしを継続することも可能。そのスキに[アトロポス]を超覚醒させ、いち早くデッキを完成させよう。しかし、デッキ完成時の能力は高くないので試合終盤ではぶつかり合うことよりも戦場全体を動き回り、敵の大型使い魔たちの注意を引きつけることが主な役割となる。

バランス型

[illegible]

特徴

ジョブの異なる高コストの使い魔を複数用意し、状況に応じて使い分けるのが特徴だ。《フレンドリンク》など、少数でも効果を発揮するアビリティを持つ使い魔を中心に構成されたデッキが多い。合計コストは多いが、序盤の立ち上がりはコスト20の使い魔などで敵陣を荒らすことでカバーしたい。もちろんメインユニットを最速で召喚させることも有効だ。一試合を通して選択肢の幅が広いというのが最大の特徴だ。

デッキ3/風雷神デッキ

種族	使い魔	CO	ATK	DEF
神族	風神	50	50	100
	雷神	50	90	60
	スクナヒコナ	20	20	30
	セルディッド	10	5	5
	グリンブルスティ	10	20	40
	ルナ	10	10	10
	鳳凰	10	10	10

解説 《フレンドアップ》の効果が非常に高く、2体がそろった時の強さは現環境においてトップクラスとなる。まずはコスト20の使い魔を荒らしに向かわせ、召喚時のスペックが高い[雷神]から召喚、防衛線を張りつつマナを吸収するのが序盤における基本的な立ち回りとなる。超覚醒させたらラインを上げていき、今度は[風神]を育てよう。もちろん相手のメインの使い魔がマジシャンだった場合には、[風神]の超覚醒を優先させる。二体がそろえば、互いの苦手ジョブをカバーすることができるので、撃破できる使い魔の幅も広く、また行動を抑制されにくい。アルカナストーン破壊・防衛、マナタワー制圧と幅広く活躍してくれるはずだ。

デッキ4/海種単デッキ

種族	使い魔	CO	ATK	DEF
海種	シェラハ	50	95	75
	オオモノヌシ	40	80	70
	キャンサー	30	30	20
	マカラ	20	30	20
	アプカルル	20	20	25
	ハルフゥ	30	30	25
	キマ	10	5	5

解説 こちらは低コスト帯から各ジョブをそろえ、さらに対応力を広げたデッキ。コスト10の使い魔は[キマ]のみだが、[キマ]と[ハルフゥ]の《コストカット》によってコスト20～30の使い魔をコスト10と同じ感覚で召喚させることができる。序盤こそ、スペックに不安が残るも、使い魔がそろいだせばスペックも高く、マナ吸収も迅速だ。同時に荒らしと防衛役を敵のジョブに合わせて対応できるので敵からしてみても非常に厄介だ。中コストの層が厚く、最終的には6体の使い魔が超覚醒する上に[オオモノヌシ]や[シェラハ]など、スペックが高い使い魔もそろっている。ウィーク系のアビリティの効果を重ね、一丸となって敵を葬りさっていく。

タイプアップ型

[illegible]的な火力を叩き出す。

特徴

《タイプアップ》のアビリティを持つ使い魔を軸に、コスト10の使い魔を含むすべての使い魔を同じ〈タイプ〉で統一することでアビリティの効果を最大限まで高めている。《タイプサポート》のアビリティを持つ使い魔も組み込むことで、デッキによっては低コストであるにも関わらず、ATKとDEFが200近くまで上昇するなど、デッキ完成時の爆発力はとてつもない。しかし、だれかが欠けると能力が落ちるデメリットもある。

デッキ5/闇ノ者デッキ

種族	使い魔	CO	ATK	DEF
不死	黄泉神	60	50	110
	ゲーデ	40	40	60
	カリガリ博士	10	5	5
	エリザベート	10	5	10
魔種	ウォドノス	20	25	40
	フィンテール	10	5	10
	ミリア	10	10	5

解説 《闇ノ者》の使い魔を集めたデッキで、[ゲーデ]、[黄泉神]の二体がデッキの主軸となる。バランス型デッキ同様、相手のジョブに合わせて、[ゲーデ]か[黄泉神]で行くかを決めることができるが、基本的には[ゲーデ]の超覚醒を優先。特筆すべきは、アビリティが発動した時のスペックの高さ。コスト40にして超覚醒時にはATK・DEFともに200近い数値となる。敵マナタワー正面に陣取り、スプレッドショットを放てば、コスト10の使い魔では耐えきれなく、そのままマナタワーの制圧も可能。また後から続く[黄泉神]も超覚醒時にはDEFが300近くまで上昇するので、デッキが完成すれば手のつけられないモンスターデッキとなる。

デッキ6/英雄デッキ

種族	使い魔	CO	ATK	DEF
[illegible]	風魔小太郎	70	130	80
	モルドレッド	30	20	40
	パーシヴァル	10	10	10
	ラミリィ	10	10	5
	とうてつ	10	5	10
不死	ラスプーチン	20	20	20
	女王ジンガ	10	5	5

解説 上記の《闇ノ者》デッキとジョブの組み合わせは近いが、こちらはディフェンダーの[モルドレッド]の完成が鍵を握る。コスト30と超覚醒までの時間が短いが、《タイプサポート》と《タイプアップ》によって、こちらもATK・DEFが200近い数値となる。スペックの高さを生かして、敵マナタワーでマナ吸収中の使い魔を一体ずつ、しらみつぶしに死滅させていく。

また、《タイプサポート》はメインユニットだけでなくコスト10の使い魔たちにも反映されるので、防衛時にも役に立つ。どっしりと構えて、使い魔を確実にそろえていき、デッキが完成したら、敵を片っ端から撃破していこう。

[illegible]

デッキ運用解説

速攻型

常に先手をうち、敵の動きを封じる立ち回りでリードを保て！

初動がとにかく早い！

速攻型の長所は先手必勝にある。完成が遅いデッキは荒らしに弱いことが多く、その時間帯に暴れ回り、敵のデッキを崩壊させてしまうのが主な役割だ。しかし、逆をいえば、そのタイミングを逃すと、後続の使い魔には太刀打ちできなくなってしまうケースが多い。召喚したらすぐに敵のマナタワーに向かい、到着するタイミングで超覚醒させ、迅速に荒らしを始めよう。そのまま押し切ることができればマナタワーを制圧し、逆サイドのフォローに回ろう。アルカナストーンの破壊は両サイドのマナタワーを奪取して初めて可能になる。片側を壊滅させただけで満足し、安易にアルカナストーン破壊を始めてしまっては、逃げ延びた相手がいずれデッキを完成させ、終盤で巻き返されてしまうことになるぞ。

終盤での立ち回りが難しい！

また、先手を打つと敵に見せつけることで敵のジョブを引き出すことも大事な役割となる。例えばエリゴス紅蓮デッキなら、[エリゴス]を召喚し、警戒した敵が対抗策としてディフェンダーを召喚させた後、今度は[エリゴス]を覚醒させずに[紅蓮の魔導師]の召喚をさせていくといった具合にコストの低さを生かして、育てる使い魔を切り替えることができるというのが強みだ。敵の召喚順序のプランを狂わせることで、隣のプレイヤーのマナ吸収の時間を稼ごう。



「召喚コストが低い」、「タワー付近で効果を発揮するアビリティを持つ」といった要素を持つ使い魔ほど、速攻に向いている。また、タイミングも早ければ早いほど、その効果は高い。後半の爆発力が控えめな分、敵がまだ使い魔を召喚できていない序盤を狙って一気に押し切ってしまおう。

バランス型

徹底的に後だしジャンケン

バランス型の主な運用方法は「待ち」にあるといっていい。コスト20の使い魔で荒らしにいくケースもあるが、敵の召喚した使い魔を見てから、有効な使い魔を選べることに、その強さがある。召喚する使い魔の判断を間違えないよう、試合開始前に相手のデッキ構成をしっかり把握しておき、あらかじめ、いくつかの召喚順序を頭の中でシミュレートしておきたい。

相手の使い魔を見てから動き始める以上、序盤は相手の後手に回ってしまうことも多い。自陣におけるコスト10の使い魔を背負っての戦闘は、求められる操作量も多く、ここをいかに無傷でしのげるかが鍵となってくる。防衛への意識は怠らないように心掛けよう。カウンターがきれいに決まれば、デッキ構成によっては相手を封殺してしまうことも可能だ。

立て直しの難しさ

常に複数で行動するので操作量が多くなりがちな点にも注意したい。有効な使い魔が敵と対応し、ジョブ相性の悪い使い魔は逃がすなど、瞬間的な操作量が求められる。もちろん、掛かっているコストは低いとはいえないので、一度態勢を崩してしまうと再度立て直すのに時間が掛かる点にも注意が必要。中〜高コストが組み合わさることで、より強力な力を発揮するが、足並みが崩せないので慎重に立ち回りたい。



敵に多様なジョブが居る場合、だれがどの相手に当たるかを味方とチャットで意思疎通したい。また、敵が召喚する使い魔をしっかりと観察しておくことが重要だ。相手が召喚したものにあわせて有利な使い魔をチョイスしよう。一度複数のジョブがそろえば、あとは互いのジョブをフォローし合うようにして動けば怖いものはいなくなる。

タイプアップ型

全使い魔の動きを完全にコントロールし、破格のスペックを保て!

後半における爆発的な火力

《タイプアップ》系はデッキが完成した時の破壊力こそ大きいものの、それまでに必要なマナの量は相応に多い。立ち上がりの遅さをフォローし、後半で挽回することができなければ、勝利に貢献することは難しいといえる。序盤の荒らしに対する防衛は徹底していきたい。

メインの使い魔の召喚こそ遅れるものの、《タイプサポート》により、コスト10の使い魔も若干スペックが上昇している。死滅させないように気を配りながらも、逃げ回るだけでなく、ときには強気に相手を迎撃していこう。中コストの使い魔は状況にもよるが、覚醒状態から敵陣へ攻めこんでいくこともできる。死滅させられてしまっては本末転倒だが、マジシャンのシュータースタイルなどを用いて、相手をけん制していくといいぞ。

低コストに対する気遣い

全員が戦場にいてこそ、デッキのスペックを最大限に発揮できる。デッキが完成した後は強力なメイン使い魔より死滅しやすいコスト10の動かし方こそ重要になるだろう。基本的な動きとしては手薄なアルカナストーンの破壊に回し、メインの使い魔はそれを守るように立ち回ろう。危険だと感じるようなら、ゲート付近まで逃がし、いつでも帰還できるようにしておく。その際、メインの使い魔も敵を避けて、マナタワー付近に近づくなど対策を取っておくことも重要だ



中コストの使い魔だが、《タイプサポート》と《タイプアップ》の効果が合わさりを高コストにも引けを取らない強さになる。もちろん同じ中コスト帯の使い魔相手なら、圧倒的な強さとなる。ただし、デッキの完成には時間がかかるので、速やかに敵マナタワーへ向かい、先に荒らしして時間を稼いでくれた味方のフォローをしていこう。

LoV Labo

デッキのスキを突いて、勝利をもぎとれ

流行デッキ対策!

流行しているデッキは弱点が少ない、もしくは弱点をカバーするような強さを持つデッキが多い。ここではそれらのデッキに対してどういった対策を立てたらいいかを解説していこう。

「風雷神デッキ」

このデッキの強みとは?

デッキの主軸となる[風神]、[雷神]の二体がコスト50ではありながらも、アビリティの効果によって超覚醒ATK、DEFの平均値が200を超える破格のスペックが強力だ。アビリティの条件もそこまで条件が厳しくないので発動させやすく、ジョブもアタッカーとディフェンダーがそろうので、対応力がある。また見逃してはいけないのは神族の使い魔で組んだデッキのためコスト10のマナ吸収要員の使い魔たちの防御力が高いという点だ。特に《クリティカルガード》が非常に強力で、マナ吸収中でもダメージを軽減するため荒らしへの耐性が高い。そこから《エヴォルカット》を利用して覚醒、超覚醒のタイミングを早め、確実にデッキを完成させていく。

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
神族		風神	風雷神	50	500	50	100				フレンドアップA
		雷神	風雷神	50	500	90	60				フレンドアップD
		スクナヒコナ	精霊獣	20	350	15	20			エヴォルマナ	ガードブースト
		セルディッド	妖精	10	350	5	5		エヴォルカット		
		グリンブルスティ	精霊獣	10	300	20	40				
		鳳凰	精霊獣	10	300	10	10		クリティカルガード		
		ルナ	守護神	10	300	10	10		クリティカルガード		
		自ロード	アルティメットスペル		パワーライズ				デッキ完成までの総コスト		365

自ロード以外に所持アーツ無し

対策

基本的な召喚順序は、コスト10の使い魔を4体召喚し、そこから[スクナヒコナ]を召喚し、荒らしに行く。そのスキに[風神]、[雷神]のどちらかを召喚してくるが、基本的には、召喚時のATKが高い[雷神]を召喚してくるケースが多い。放っておけば、着実に使い魔を育てられてしまい、早い段階で攻めてくる。まずはマナの補給減を止めるために、こちらも荒らしにいくことが重要となる。特に、有効な荒らしはマジシャンによる荒らしだ。ジョブがディフェンダーに偏っているため、ジョブ相性もよく、DEFは高いがコスト10のATKは低いのでコスト20の超覚醒した使い魔にはダメージを与えられず、追い返すことができない。そこから、[雷神]ではなく、[風神]の召喚を誘い出せれば荒らしは成功したといっていい。[雷神]は[風神]に比べて、ATKが低いので、こちらの攻めを追い返せなくなるぞ。

[スクナヒコナ]の荒らし対策は、自ロードのジョブをマジシャンにしておくのが有効だ。[スクナヒコナ]はガードブーストを利用して、長時間マナタワーに居座ることが目論みとなるが、移動速度が遅く到着までに時間が掛かる。まずはマナタワーの外側ギリギリに自ロードを配置し、シュータースタイルでひたすら狙い続けよう。クリティカル時は最低でも15ダメージを与えることができるので、継続的に攻撃し続けることが重要だ。マナタワーまでたどり付かれても、全員で攻撃すれば、2、3回の攻撃でもHPが半分くらいまで減少し、帰還せざるを得なくなるぞ。 また、主力の2体がアタッカーとディフェンダーということもあり、よりスペックの高いディフェンダーに対しては分が悪い。ほかにもタイプデッキなどとは正面からぶつかり合うとスペック負けすることが多い。隣のプレイヤーがそういったデッキだった場合は、デッキ完成までの時間を稼いでやるといいだろう。

「全凸速攻デッキ」

アタッカー単による目にも止まらぬ速攻。次々と使い魔を葬り去り、早々にタワーを制圧してしまう様は圧巻。対策を講じなければ手も足も出せないまま、壊滅させられてしまう。

このデッキの強みとは?

開幕にコスト10の使い魔を4体召喚できる魔種単の強みを生かし、[ビルヒーゲル]召喚分のマナを最速で吸収。覚醒できない代わりに90と高いATKを誇る[ビルヒーゲル]と、アタッカーでそろえられたコスト10の使い魔4体+自ロードで相手のマナタワーを荒らしに行く、正に電光石火の特攻が非常に強力だ。攻められている側は防戦に追われ、荒らし返す余裕がなかなか持てない。その間にタワーメイトにある程度デッキを完成させてもらい、攻めを継続、そこに[バハムート]や[紅蓮の魔導師]を重ねて一気に押し切ってしまう。パターンにはまれば相手に一切デッキを作らせないまま、タワーを崩壊させることもできてしまう。

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
[illegible]		バハムート	守護神	70	600	100	120		スピードアップ	スピードアップ	キルアップA
		アマイモン	霊王	10	300	10	10	○			
		ミリア	精霊獣	10	300	10	5		サモンマナ		
		ビルヒーゲル	妖精	30	400	90	50				
		かまいたち	精霊獣	10	300	10	10		タワーアタック		
		ソドム	風雷神	10	300	10	10		タワーアタック		
		ターラカ	風雷神	10	300	35	25				
		自ロード	アルティメットスペル		パワーライズ				デッキ完成までの総コスト		390

地の王が命ず"疾"(コスト50)【フィールド】戦場にいる、自ユニット全ての移動速度を上げる。ただし、自身の移動速度が下がり、ゲートへの帰還とマナタワーへの駐留ができなくなる。

対策

[ビルヒーゲル]を含む合計6体によるダッシュアタックを受けると、コスト10は耐えられても二撃、場合によっては一撃で死滅してしまう。早い段階でその火力を見せられると圧倒されてしまうが、攻めて来ているのも[ビルヒーゲル]以外は所詮コスト10、という点を冷静に突いていきたい。

まずは、攻められる前に自ロードで攻め込み、コスト10の使い魔を積極的に攻撃しよう。これだけで自陣での対処が随分楽になる。たとえ特攻部隊の体力を減らされたとしても、相手はこちらに中型の使い魔が召喚される前に攻めて来たいため、ゆっくり回復している余裕は無いのだ。そして、[ビルヒーゲル]が召喚できるということは、こちらも30マナ程度は吸収できているということを忘れてはいけない。ジョブ相性のいいディフェンダーや、相手のスピードに翻弄されにくいアタッカーを迎撃要員として召喚しておけば、意外と簡単に敵使い魔の体力を削っていくことができる。迎撃中はマナ吸収を我慢し、死滅してしまいそうな使い魔はあらかじめマナタワーに駐留させよう。マナをためられていないことをビハインドに感じるかもしれないが、実は特攻を仕掛けている間、相手も全くマナ吸収ができていないのだ。使い魔を死滅させられること無く追い返すことができれば、相手の特攻は完全に失敗。逆に大きなアドバンテージを得ることができるぞ。

デッキ構成で対策をしていくならば、自ロードのジョブをディフェンダーにする、《クリティカルガード》を持つ神族のコスト10をデッキに組み込むといった方法もある。スーパークリティカルさえ受けなければ、一撃で死滅してしまうという事態は防ぐことができるため、操作に多少の余裕を持つことができるぞ。その際は隣のプレイヤーを守るように動き、全凸部隊の攻撃後の硬直にしっかりと反撃を入れていこう。タワーメイトも含め、被害を最小限に抑えていくことが肝要だ。

「闇ノ者デッキ」

タイプ系デッキの代表的なデッキで、最終的に［ゲーデ］に合わせ［黄泉神］。デッキ完成時のスペックは類を見ない。

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
不死		黄泉神	闇ノ者	60	550	60	110			タイプアップD	タイプアップA
不死		ゲーデ	闇ノ者	40	450	40	60			タイプアップD	タイプアップA
不死		ウォドノス	闇ノ者	20	350	25	15		タイプサポートD	タイプサポートD	タイプサポートA
不死		カリガリ博士	闇ノ者	10	300	5	5		デッドマナ		
不死		エリザベート	闇ノ者	10	300	5	10		タイプサポートD		
魔種		ミリア	闇ノ者	10	300	10	5		サモンマナ		
魔種		フィンテール	闇ノ者	10	300	5	10		タイプサポートA		
不死		自ロード	アルティメットスペル			クイックドライブ			デッキ完成までの総コスト		400

自ロード以外に所持アーツ無し

このデッキの強みとは？

コスト40の[ゲーデ]が《タイプサポート》と《タイプアップ》によって超強力なマジシャンとなってマナタワーへと攻め入ってくるというのが必勝パターンとなる。[ゲーデ]の荒らし能力が極めて優秀で、対策となるカードを持っていない場合はそのまま押し切られてしまうことも多い。

また《タイプサポート》はコスト10の使い魔たちにも効果が及ぶため、序盤の荒らしでも死滅しにくい。荒らしに手間取って[ゲーデ]、[黄泉神]と続けて召喚されてしまうと、こちらに強力なマジシャンがいない限りはDEF300近くという[黄泉神]の壁が突破できなくなるぞ。

対策

デッキを完成させてしまうと太刀打ちできなくなってしまうので、自分のデッキの完成を優先させるよりも、少しでもコストの低い荒らし使い魔を召喚し、序盤から荒らしを始め、[ゲーデ]の召喚を少しでも遅らせたい。隣のプレイヤーと足並みをそろえ、同一のコスト10の使い魔を狙って確実に死滅させていこう。これは、タイプデッキの使い手全般にいえることだが、コスト10の使い魔によってメイン使い魔のスペックが上昇しているので、コスト10の使い魔もメイン使い魔と同様に目が離せない。その操作量の多さを突いて、ミスを誘っていくことが有効な対策となる。

また、アタッカーの使い魔がいる場合は、積極的に召喚させていきたい。ほとんどのアタッカーは、デッキを完成されてしまった時には[黄泉神]に簡単に対処されてしまうが、序盤においては[ゲーデ]のみしかいないので、そのままマナタワーを制圧する可能性が高まる。また、アタッカーの存在を警戒させることで、[ゲーデ]ではなく[黄泉神]の召喚を先に誘い出すことができれば、デッキの完成が遅くなり、勝機が出てくる。[黄泉神]は召喚時のATKが低く、ディフェンダーということもあり、複数の使い魔を一度に攻撃できず、荒しの能力は極端に低い。そのスキにこちらもデッキを完成させて対抗していきたい。

闇ノ者デッキの弱点の一つとして、荒らしの手段に乏しいという点がある。こちらに[ゲーデ]よりも強力なマジシャンがいるなど完成したデッキ同士のぶつかり合いに分があるようなら、荒らしはせず、マナ吸収に集中してもいい。隣のプレイヤーがそういったデッキを使っていた場合は、もう一人の敵にも注意しつつ、隣のデッキの完成をフォローしていこう。

なかなか中盤まで荒らしにいくことができず、お互いにデッキを作りあって膠着状態に入ってしまうこともしばしばある。その場合は迂闊な手出しをせず、味方の部隊と行動を共にしながら撃破のチャンスを窺おう。相手が[ゲーデ]、[黄泉神]といった主力部隊と、低コスト使い魔を分けて操作しているのであれば、低コスト使い魔から撃破し、戦力を弱めてしまうのもいい。その際、主力部隊の動きには常に注意を払いたい。低コストを囮に、不利な場所へとこちらを誘い込み、挟撃を狙っている場合もあるからだ。

闇の者に限らずタイプ系全般を相手にする時は、まずは簡単にデッキを作らせない。そして作られてしまったら迂闊に戦闘を仕掛けて返り討ちに遭わないよう立ち回る。この2点を徹底していきたい。

「ユダプルートーデッキ」

コスト90の使い魔が《デッドコストカット》とリザレクションにより、最速で戦線参加！

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
不死		プルートー	黒冥神	90	500	50	100		アローンアップA	アローンアップD	キルヒール
不死		ユダ	闇ノ者	20	350	90	60				デッドコストカット
魔種		ミリア	闇ノ者	10	300	10	10		サモンマナ		
魔種		ターラカ	英雄	10	300	35	25				
不死		カリガリ博士	闇ノ者	10	300	10	10		デッドマナ		
不死		ニーミア	魔人	10	300	5	5		デッドマナ		
不死		女王ジンガ	英雄	10	300	20	40		デッドマナ		
不死		自ロード	アルティメットスペル			リザレクション			デッキ完成までの総コスト		380

自ロード以外に所持アーツ無し

このデッキの強みとは？

このデッキの強さはアルティメットスペルの〔リザレクション〕を使用することを前提に、荒らし要員であるコスト20の[ユダ]や[ペルセポネ]のアビリティを使ってコスト90の超大型使い魔の[プルートー]を召喚し、すぐに荒らしに向かわせることにある。倒せば、即座に復活し、今度は覚醒・超覚醒とつなげて完成させた状態となり再度襲撃してくる。それを嫌って倒さずにやり過ごそうとすると、今度は長時間荒らしが継続しマナタワーの防衛に手がかかることになる。どちらにしても有利となる二択を相手に押し付けることがこのデッキの一番の強みである。もちろん、超覚醒してしまってからの[プルートー]の破壊力は言わずもがな。使い魔を撃破する度に体力を300回復する《キルヒール》の恩恵もあり、たやすく撃破されることはない。

対策

強力な二択を押し付けてくるが、[ユダ]の対処の仕方で戦況が大きく変化していく。[ユダ]のスペックは高くないので、きっちりと防衛すれば難なく撃破できるだろう。ポイントは撃破するタイミングである。

一つ目のポイントはラインを上げてくる前に倒してしまうこと。こちらも迎撃に行くタイミングを早めて、超覚醒される前に倒せれば《デッドコストカット》が発動せず、また発動したとしても効果時間中に必要マナをためさせないという手段が取れる。しかし、こちらの動きを見て、距離を取り、超覚醒までの時間を稼ぐといった具合に対処されてしまうことも多い。撃破を狙う際は複数のアタッカーで迎撃に向い、一気に倒してしまおう。

もう一つのポイントは[ユダ]の撃破を遅らせて、[プルートー]を召喚される前にこちらのデッキの態勢を整えておくことだ。このデッキの強みは通常は完成の遅いはずの高コストの使い魔が早い段階で仕掛けてくることにあるが、これは、こちらのデッキが完成していない状態で迎え撃たなくてはならないため余計に厳しくなるのである。まずは[ユダ]が近づいてきたら、アタッカーのフリッカースタイルを使って、弾き飛ばしてしまおう。コスト20でATKもそこまで高くないので、低コストの使い魔が2～3体くらいで弾いていれば、マナタワーから遠ざけることができる。そのスキにこちらの態勢もしっかり整えておけば、いくら[プルートー]といえどうかつに近寄ることができない。　また、アルティメットスペルをすでに使ってしまっているので、奥の手を警戒しなくて済む。こちらが[パワーライズ]などで一気に押し込めば倒せる瞬間は必ずあり、一度倒してしまえば、再度デッキを完成させることができず、戦場からログアウトすることになる。1トップデッキならではのデメリットといえるだろう。

その際、コスト10の使い魔を加勢に向かわせるのは止めておこう。せっかく与えたダメージが《キルヒール》によって回復されてしまう。コスト90なのでHPも高く、倒し切るチャンスは高コストマジシャンでも無い限りは早々訪れないので、決して逃してはいけない。自分と味方のデッキを合わせても、[プルートー]を撃破するだけの力が無い、ということもしばしばある。その事態が予測できたならば、相手のアルカナストーンを中盤までに均等に破壊しておきたい。[プルートー]が超覚醒してしまい、防衛に回られてしまうと、絶対に傷つけることができないアルカナストーンが一つできてしまうからだ。小さなアルカナ破壊の一回転が終盤の大切な勝機に繋がる。意識していこう。

新ライター陣のオリジナルデッキが生まれるまで!

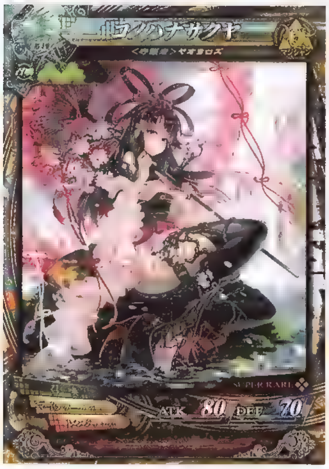
デッキ構築自論

デッキ構築のやり方は人それぞれ。ここでは、アルカディアライター陣がその独自の構築理論を説明していくぞ! 自分のデッキに使えそうなネタを見つけたらどんどん取り入れていこう! ただ、デッキ名が妙な雰囲気がするんだが……。



ageによる 深き愛情を! コノハナ♡サクニャン♡デッキ

キーカード



コノハナサクヤ	種族	CO	ジョブ			
		60				
スペック(HP／ATK／DEF)						
	550		600		650	
召喚	80	覚醒	130	超覚	180	
	70		120		170	

備考：アビリティによる超覚醒時の最終的なスペックはATK：220、DEF：170

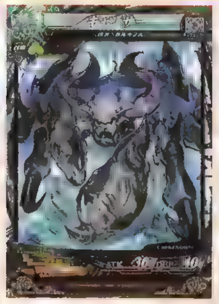
超覚醒したとき、ファイタースタイルでの圧倒的な射程の長さが特徴の使い魔。ジョブの有利が付くディフェンダーならもちろん、不利となるアタッカーにも遠距離から一方的に攻撃できる。ただし、スペックも考慮すると、いくら射程が長いといっても単騎で行動させるのは危険。ある程度ぶつかり合える使い魔を後ろからフォローするように動かすことでその力を発揮しやすくなる。

背景

ロケテストから参戦し、イラストの良さもあり人気だった[コノハナサクヤ]。しかし、現状では環境の悪さもあり、なかなか扱いにくい使い魔とされているようだ。だがしかし、この美人さんをこのままデッキケースの肥やしにしておくことは自分の道理に反する。何としてでも現環境に適応させてみせる!

STEP1 パートナーはジョブバランスよく組み合わせる!





オオモノヌシ	種族	CO	ジョブ			
		40				
スペック(HP／ATK／DEF)						
	450		500		550	
召喚	80	覚醒	130	超覚	170	
	70		120		160	

備考：アビリティにより攻撃した敵ユニットのATKを30下げる。

キャンサー	種族	CO	ジョブ			
		30				
スペック(HP／ATK／DEF)						
	400		450		500	
召喚	30	覚醒	80	超覚	110	
	40		90		120	

備考：アビリティにより攻撃した敵ユニットのDEFを30下げる。

できればアタッカーとディフェンダー両方をそろえておきたい。そこで、海種の中コストのエース級であるこの2枚を組み込んでおく。状況に合わせて、有利になる方を召喚して対抗していく。[オオモノヌシ]はコストパフォーマンス、スペックが共に優秀なので、召喚時から積極的に敵マナタワーにも攻め込みたい。

STEP2 《コストカット》フルに活用!

マナ吸収要員の調達だが、海種で組むなら、海種特有のアビリティ《コストカット》を持つ[キマ]と[ハルフゥ]を使いたい。開幕に召喚できる使い魔は2体だけになるが、その後召喚する使い魔の召喚コストを《コストカット》によって10削減できるので、コスト20の使い魔をコスト10のマナ吸収要員感覚で召喚できる。これにより、マナ吸収速度が高まるだけでなく、スペックの高さから荒らしへの耐性も付く。ただし、味方も開幕二体しか召喚できないデッキだとマナタワーの制圧が遅れるため、保険として《コストカット》の対象ではないがコスト10の[みずち]も組み込みこむことにした。荒らしが来そうな時は、コスト20の使い魔と合わせて三体の召喚に切り替える。

STEP3 デッキのスペックを底上げしよう!

[コノハナサクヤ]は、《タイプサポート》系の恩恵を受けられないので、[アプカルル]の《トライブサポート》で強化していく。また、この効果は種族全体に掛かるので、元からスペックの高い[オオモノヌシ]をさらに強化してくれる点もポイントが高い。ただし、マナ吸収要員がしっかりそろっていない段階で覚醒、超覚醒させるとマナ吸収が追い着かず、荒らしに対抗できなくなるので、まずは召喚時の《トライブサポートD》にとどめ、マナ吸収要員として使っていくつもりだ。マナに余裕が生まれたら覚醒・超覚醒させ、危険なときは戦場の隅まで逃がすなどして、《トライブサポート》の効果を死守していきたい。また、奥の手として、開幕の荒らし要員として採用もアリ。

デッキ完成!

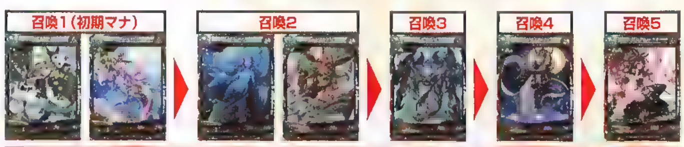
種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
海種		コノハナサクヤ	守護者	60	550	80	70			マイタワーアップA	レンジアップ
		オオモノヌシ	幻魔	40	450	80	70				ATKウィークⅢ
		キャンサー	怪異	30	400	30	40				DEFウィークⅢ
		ハルフゥ	艶妖	30	300	30	25		コストカット		
		アプカルル	幻魔	20	350	20	25		トライブサポートD	トライブサポートD	トライブサポートA
		みずち	凶禍	10	300	5	10		タイプサポートA		
		キマ	妖精	10	300	5	5		コストカット		
		自ロード	アルティメットスペル		リターンゲート				デッキ完成までの総コスト		500

自ロード以外に所持アーツ無し

全体的なデッキバランスを保つためには、相手に合わせた中コスト使い魔を成長させていくことが大事だ。負けてしまっては本末転倒、ときには[コノハナサクヤ]の召喚はこらえて、使い魔が死滅したときのリカバリーとしてマナを温存する覚悟も必要だ。

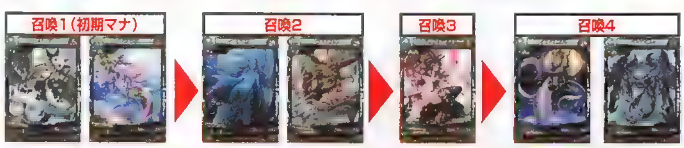
召喚順序1 基本となる召喚順序

[キマ]+[ハルフゥ]を召喚し、次いで[みずち]と[アプカルル]を召喚、[キャンサー]→[オオモノヌシ]につなぎ、アタッカーが攻めてきそうなときは迎撃を優先しよう。



召喚順序2 ディフェンダーが荒らしに来た場合

[キマ]+[ハルフゥ]、[みずち]と[アプカルル]を召喚し、次は一気に[コノハナサクヤ]を呼んでしまう。3体のマジシャンを並べてディフェンダーを一気に追い返そう。



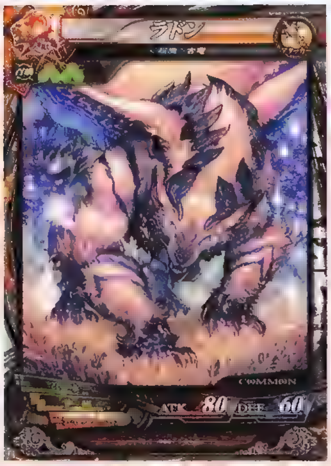
LoV Talk 中央マナタワーの重要性 [illegible]

ADLによる 超ADL式超人獣単超魔漆黒デッキ

背景

稼働初期からジョブバランスの良さを生かして、トッププレイヤーをはじめ、数多くのプレイヤーに親しまれてきた神族単の〈風雷神〉デッキ。これに対して、我が愛しの「人獣」で対抗するにはどうすればいいのか。そこから行き着いたのが、この超ADL式超人獣単超魔漆黒デッキだ。

キーカード



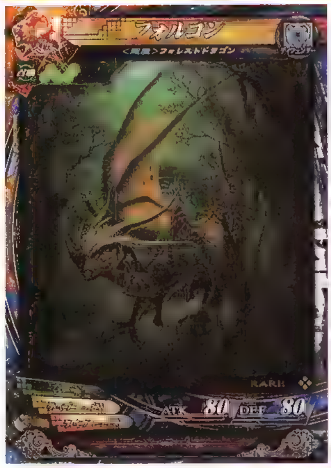
ラドン	種族	CO	ジョブ
		60	

スペック(HP/ATK/DEF)					
召喚	550	覚醒	600	超覚	650
	80		130		180
	60		110		160

備考:アビリティによる超覚醒時の最終的なスペックはATK:230、DEF:210となる。

覚醒するまではアビリティが無い分、序盤の動きは慎重になる必要がある。しかし超覚醒のアビリティ《タイプブースト》が発動すれば性能は一変！ ATKとDEFがそれぞれ50アップし、ATK230・DEF210となる。〈風雷神〉に対抗できるスペックになることはもちろん、さらに移動速度も大幅に上昇するので、手負いの敵を逃さず、さらに、ピンチの時は緊急回避も可能だ。

STEP1 パートナーとなるもう一枚の超魔カード



フォルコン	種族	CO	ジョブ
		50	

スペック(HP/ATK/DEF)					
召喚	500	覚醒	550	超覚	600
	80		130		180
	80		130		180

備考:アビリティによる超覚醒時の最終的なスペックはATK:210、DEF:210となる。

もう1体の〈超魔〉は[フォルコン]を採用。召喚時のスペックの高さを生かして序盤から中盤にかけて防衛を担当させる。二つの《タイプアップW》の効果で、超魔一体につきATK・DEFが30アップし、最終的にはATK210・DEF210となるので、終盤のぶつかり合いにおいても引けを取らない。攻守において、活躍の場が広く、デッキの立役者となってくれるはずだ！

STEP2 愛用している一枚を入れる！



サボテンダー		
種族	コスト	ジョブ
	20	

スペック(HP/ATK/DEF)					
召喚	350	覚醒	400	超覚	450
	30		70		100
	20		60		90

備考:アビリティにより超覚醒時はHPが減ると移動速度が大幅に上昇する。

[サボテンダー]は稼働初期から愛用している1枚。何がなんでもデッキに組み込みたいと思っていた。タイプデッキやディフェンダーが少ない相手なら、荒らしが有効になり、アビリティの《にげる》があれば緊急脱出が容易。神族の[ラケシス]や[イージス]といったディフェンダーが居なければ、どんどん荒らしに行くつもりだ。

愛用している理由

[サボテンダー]の攻撃はスーパークリティカルなら、DEF10に対しても150のダメージを与えることができる。つまり、コスト10の使い魔なら、二回の攻撃で撃破することができる。これもサボテンダーを愛用しているポイントの一つだ。

STEP3 二つの奥の手

アルティメットスペルは〔パワーライズ〕！

コストが多く必要なデッキなので死滅時の立て直しが難しく、ぶつかり合いでは絶対に当たり負けしたくない。そこで、アルティメットスペルは〔パワーライズ〕を選択。超覚醒した[ラドン]と[フォルコン]のスペックに不安があるわけではないが、二人のATK・DEFがともに300近くまで上昇すれば、敵との使い魔数に差が開かない限りは当たり負けしなくなるだろう。試合の状況を見て、攻守のどちらのシーンでも使っていくのだ。[ラドン]の移動速度を生かして、戦場全体を視野に入れて動き回りたい。

もう一つの移動速度上昇

移動速度上昇は[ラドン]だけでなく、[パーシヴァル]のアーツ〈聖杯の詩〉でも可能。実はこれがこのデッキの最大の長所となる。[フォルコン]に掛けておけば、[ラドン]と共に移動速度が上昇し、より敵を仕留めやすくなる。特に[バハムート]や[風魔小太郎]といったアビリティで《スピードアップ》を持つ使い魔に対しては非常に有効だ。また深追いしてしまったときでも逃げ帰ることができるのも強み。[パーシヴァル]を持っていなければ[ジェロニモ]にしてマナ吸収を効率良くできるようにしてもいい。もしくは海種の[ダレオス]を入れることで《タイプアップW》を強化するのも有効だ。

デッキ完成！

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
人獣		ラドン	超魔	60	550	80	60				タイプブースト
人獣		フォルコン	超魔	50	500	80	80			タイプアップW	タイプアップW
人獣		白虎	聖魔	30	400	25	30		サモンマナ		
人獣		サボテンダー	妖精	20	350	20	20				にげる
人獣		パーシヴァル	英湧	10	300	10	10	○			
人獣		ロッシュ	精霊獣	10	300	25	35				
人獣		ロロ	精霊獣	10	300	5	5		マナヘイスト		
人獣		自ロード	アルティメットスペル		パワーライズ				デッキ完成までの総コスト		450

パーシヴァル:聖杯の詩(コスト20)
範囲内にいる自ユニットのうち、最も攻撃力が高いユニット1体の移動速度を一定時間上げる。

人獣単の特徴でもあるが、種族内にマジシャンが少なく、自然とデッキがアタッカーとディフェンダーにかたよりがち。これを解消するために自ロードのジョブはマジシャンになることが多いが今回も同様の結果となった。

召喚順序1 荒らしが必要な状況では

[サボテンダー]は召喚後は5マナだけ吸収し、その後は敵のマナタワーへ。一度目の攻撃をした直後に超覚醒のタイミングが来るのがポイントだ。



召喚順序2 アタッカーが速攻を仕掛けてきそうな場合

[フォルコン]の召喚時のスペックなら、コスト20くらいの使い魔なら超覚醒していても十分に撃退できる。[サボテンダー]は後半のアルカナストーン破壊に役立てる。



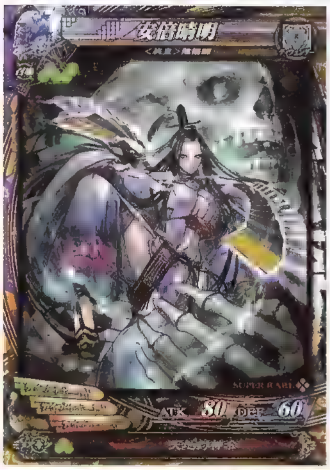
LoV Labo 実はこのデッキを思いつくまでには、人獣単のデッキをいろいろ試しては失敗していた。[illegible]なんてこともあったり。中には、デッキ完成までの[illegible]このデッキに関してはこれまでためしたデッキの中でかなりバランス[illegible]ているので、[illegible]していきたいです。

HSYによる 君のハートをキャッチ！ 冥土の果てまで追い掛けるんだから！ デッキ

背景

前号では不死担当ということもあり、やはり不死デッキにこだわりたい。世間では［ブルートー］などの大型使い魔と〔リザレクション〕を組み合わせたデッキが流行しているけれど、ここはあえて路線を外して骸骨×美少女系で攻めることに。メインとなるカードはもちろん、コスト10の使い魔も有効活用しているので注目。

キーカード



安部晴明	種族	CO	ジョブ
		50	

スペック(HP／ATK／DEF)					
召喚	500	覚醒	550	超覚	600
	80		130		180
	60		110		160

備考：アビリティによる超覚醒時の最高スペックはATK：220、DEF200

ただ単純に強いカードを入れてもよし、好きなカードや使ってみたいカードを入れてもよし。デッキ構築の上で一番大事な部分だと思っているので入念に選別していくのがキーカード。今回はある程度カードが限定されるため比較的デッキを組みやすい《タイプアップ》をメインとする不死の［安部晴明］をキーカードに据えてみた。

STEP1 パートナーとなる使い魔を入れよう！



武則天&グロウベック	種族	CO	ジョブ
		30	

スペック(HP／ATK／DEF)					
召喚	350	覚醒	400	超覚	450
	20		70		100
	30		80		110

備考：アビリティによる超覚醒時の最高スペックはATK：180、DEF130

※［武則天］と［グロウベック］はすべて同能力のクローンカードだ。

《タイプアップ》や《タイプサポート》を生かすために［安部晴明］と同じ〈屍皇〉である［武則天］と［グロウベック］をパートナーとして採用。タイプデッキは同じタイプの使い魔の数が多ければ多いほど強くなるので、できるだけ多くの同タイプ使い魔を入れるのが基本になる。残念ながら現Ver.では〈屍皇〉はこの3枚しか存在していないが、〈凶禍〉や〈英雄〉のタイプデッキの場合はもっと選択の幅が増えるぞ！……う、うらやましくはない。

STEP2 フォロワーとなる低コストの使い魔たちは？

メインで戦う3枚のカードを決めたので、次はそれを育てるためのマナを吸収するコスト10の使い魔たちを決めていく。メインをうまく生かすためのアビリティを持つ使い魔や基本性能の高いカードなどを中心に選んでいこう。ここではコスト10の中でスペックの高いアタッカーである［ターラカ］と、2種族になることのデメリットを消すための［ミリア］を採用してみた。メイン3枚にアタッカーが居ないので、コスト10や主人公をアタッカーにすることで補った形だ。

想定しているシチュエーション

低コストの使い魔が序盤にこちらのマナタワーに攻めてきたときに、［ターラカ］などの性能の高い使い魔は大活躍！ 相手がマジシャンだったときにはかなりのダメージを与えることができるぞ。

STEP3 ［ベドラム］のアーツ「魂繰り」を有効活用だ！

コスト10のもう1枚にはディフェンダー枠として［カリガリ博士］、そして［ベドラム］を採用してみた。メインとなる［安倍晴明］はディフェンダーなので、足が遅くて逃げ帰れないから、攻めていくにはちょっと不安だな……という人はベドラムのアーツ「魂繰り」をオススメしたい。効果時間は60カウントだが、移動速度が通常時の約1.5倍になる！ ピンチ時に逃げられる可能性が高まるだけでなく、不用意にマナタワーに攻めてきたアタッカーをしっかりとスマッシュで移動速度を下げながら追い掛けていけば、逃さずに撃破することができるぞ！

また［ベドラム］はマジシャンなのでマナタワー付近に湧いたマナモンを撃破するのにシューター スタイルを使えば移動距離が少なくて済む。不死ならば入れておいて損のない1枚だ。

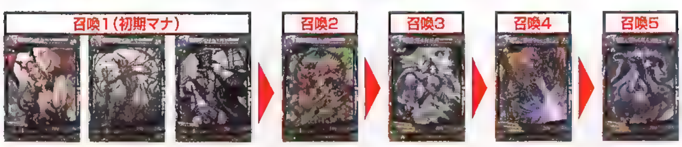
デッキ完成！

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
不死		安部晴明	屍皇	50	500	80	60	○	タイプサポートW	タイプサポートW	タイプアップW
不死		武則天	屍皇	30	350	20	30		タイプアップA	タイプアップA	タイプアップA
不死		グロウベック	屍皇	30	350	20	30		タイプアップA	タイプアップA	タイプアップA
不死		ミリア	闇ノ者	10	300	10	5		サモンマナ		
不死		ターラカ	英雄	10	300	35	25				
不死		カリガリ博士	闇ノ者	10	300	5	5		デッドマナ		
不死		ベドラム	怪異	10	300	10	10	○			
不死		自ロード	アルティメットスペル						パワーライズ	デッキ完成までの総コスト	400

安部晴明：天地封神令
（コスト30）【フィールド】範囲内にいる敵ユニット全ての移動速度を下げる。
ベドラム：魂繰り
（コスト10）範囲内にいる最も攻撃力が高い不死の自ユニット1体の移動速度を一定時間上げる。さらに、効果時間中に死滅した場合、復活時間と召喚コストを減らす。

召喚順序1 基本は［安倍晴明］から育てる

マナをしっかりと吸収したら、まずは［安倍晴明］を育てていきたい。というのも［グロウベック］、［武則天］の2枚はアビリティがすべて《タイプアップA》のため、同タイプの3枚すべてを召喚しないと、真の力を発揮することができない。［安部晴明］の《タイプサポートW》が発動しないと、超覚醒時でもDEFが110にしかならないので、低コストのアタッカー相手でも、想像している以上に死滅しやすい。その点、［安部晴明］はコスト50なので基本的にスペックが高く、また、前述の［ベドラム］の「魂繰り」や、自身のアーツ［天地封神令］を使うことで自身の生存率を高めると同時に、隣の味方へのサポートもこなすことができる。隣のデッキ次第で使い分けていきたい。



召喚順序2 強力なマジシャン相手には？

隣の味方がアタッカーを出してくれたり、相手が先に中高コストのマジシャンを出してきた場合は［安倍晴明］では相性が悪いので［グロウベック］や［武則天］を先に出す召喚順序も視野に入れておく。

どれか1体が超覚醒したら、残りの2体をとりあえず召喚し《タイプアップ》の恩恵を早めに受けられるようにする。これで戦闘がグッと楽になるぞ。

使い魔たちがそろったなら［安倍晴明］を前に、マジシャン二人を少し下がり目に配置しながら相手に攻め込んでいこう。後ろを狙ってきたアタッカーを［安倍晴明］のアーツでしっかり足止めしながら攻撃できれば、戦闘で負けるということは無くなる。勝利はもう目前だ！



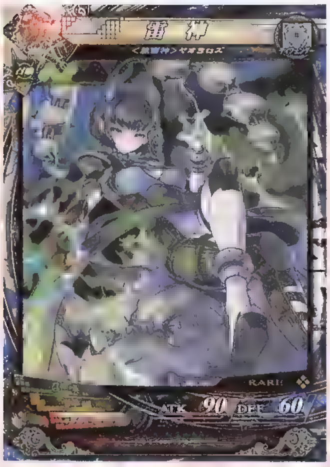
デッキ構築をしたらそれで終わりではない。[illegible] メなところが見つかった [illegible]

のどぐろによる「ワイが守る」「ウチを怒らせよって」(……いいぞ、もっとやれ!) デッキ

背景

[バハムート] などの強力なアタッカーが流行していたため、その抑止力として、ATK寄りのスペックを持つディフェンダーを中心にデッキを組みたいと思ったのがきっかけ。コスト10が死滅しづらく、防衛にかかる手間が少なくてすむ神族を中心に組み、より盤石に試合を進めたいという願いが込められていたり。

キーカード



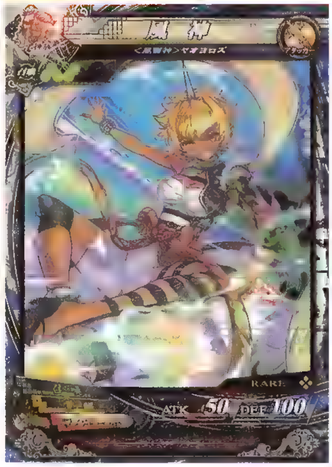
雷神	種族	CO	ジョブ				
		50					
スペック (HP / ATK / DEF)							
召喚	500	覚醒	550	超覚	600		
	90		140		190		
	60		110		160		

備考:アビリティによる超覚醒時の最高スペックはATK190、DEF240

最初は覚醒状態から死滅しづらく、ラインを上げやすい [イージス] をメインとして据えていたが、アタッカーとの組み合わせを考えた時、最終的なスペックが非常に優秀な〈風雷神〉がベストだと判断。

[イージス] 同様に [雷神] のスペックも高いが、アビリティによって、DEFが最高で240まで上昇する。これで強力なアタッカーたちの動きを止めていく。

STEP1 パートナーはやっぱりこの使い魔



風神	種族	CO	ジョブ		
		50			
スペック (HP / ATK / DEF)					
召喚	500	覚醒	550	超覚	600
	50		100		150
	100		150		200

備考:アビリティによる超覚醒時の最高スペックはATK:230、DEF190

そして、こちらが [雷神] のパートナーとなる[風神]。[雷神]同様にアビリティによってスペックが大幅に上昇し、最終的にはATK230となる。[雷神]が高コストのアタッカーを食い止める一方で、今度は [風神] を狙ってくるであろう高コストのマジシャンを仕留めて、移動速度の遅い [雷神] のことを守るような立ち回りをさせていきたい。

STEP2 つなぎとなる使い魔はこちら



スクナヒコナ		
種族	コスト	ジョブ
	20	

スペック (HP / ATK / DEF)					
召喚	350	覚醒	400	超覚	450
	15		55		85
	20		60		90

備考:ガードブースト時のスペックはATK:45、DEF:166

覚醒時の《エヴォルマナ》と[セルディッド]が持つ《エヴォルカット》の恩恵を受け、実質コスト45で超覚醒できる[スクナヒコナ]。マナ効率の良さと、ガーディアンスタイル時のDEF166という高いスペックを生かして、早い段階でしっかり相手のマナタワーを荒らしに行けるため、[風神]、[雷神] 召喚までのつなぎ役として適任だろうと考えた。

STEP3 さらに奥の手を用意する。

神族のコスト10は非常に優秀なカードが多く、神族単で組もうとするならばこの枠は自ずと決まってくる。《エヴォルカット》により覚醒コストを節約できる [セルディッド]、《クリティカルガード》持ちの[鳳凰]、[ルナ]、スペックの高い [グリンブルスティ] である。死滅しづらいコスト10を使いたいという意図があるため [グリンブルスティ] と同じくスペックに恵まれた [ターラカ] を組み込んでもいい。その場合、開幕のマナを神族単と同量にするために [ミリア] も起用するのがいい。

想定しているシチュエーション

《クリティカルガード》を持つ[ルナ]と[鳳凰]はちょっとやそっとの荒らしは気にせずにマナ吸収できる。[グリンブルスティ] もDEFが優秀なので死滅しづらく、実質 [セルディッド] の体力にさえ注意していればローテーションに失敗することはまずないだろう。

STEP4 さらに奥の手を用意する。

瞬間火力を底上げできる〔パワーライズ〕や、使い魔死滅のリスクを軽減できる〔リターンゲート〕に較べて、やや用途が見えずらい感じもある〔クイックドライブ〕をあえて選択。速度上昇を生かしてわざと自分の使い魔を狙わせるように動き、敵ユニットを味方にとって有利な位置までおびき出す、といった戦術を視野に入れている。低コストの使い魔についても同様で、アルカナストーン破壊をする素振りを見せて敵ユニットを動かし、安全な場所へと退避、という行動を繰り返すだけで相手を撹乱することができるのではないかと考えた。また攻め守りの役割分担が非常に重要な試合終盤において、攻守の切り替えが素早くできるという点は大きな強みになるだろう。

デッキ完成!

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
神族		雷神	風雷神	50	500	90	60				フレンドアップD
		風神	風雷神	50	500	50	100				フレンドアップA
		スクナヒコナ	精霊獣	20	350	15	20			エヴォルマナ	ガードブースト
		セルディッド	妖精	10	300	5	5		エヴォルカット		
		グリンブルスティ	精霊獣	10	300	20	40				
		ルナ	守護者	10	300	10	10		クリティカルガード		
		鳳凰	精霊獣	10	300	10	10		クリティカルガード		
		自ロード	アルティメットスペル		クイックドライブ				デッキ完成までの総コスト		365

自ロード以外に所持アーツ無し

マナ吸収要員にコスト10が4枚、荒らしおよびメインのユニットへの繋ぎのためにのためにコスト20が1枚、メインユニットとしてコスト50が2枚という構成になった。超覚醒まで含めての消費マナは365と比較的コンパクトにまとまっている。

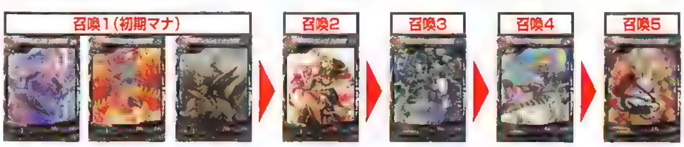
召喚順序1 基本的な召喚順序

[スクナヒコナ] で相手の手を遅らせながら、[雷神] を召喚。[スクナヒコナ] と入れ替わるように [雷神] で攻め込み、[風神] 召喚へと繋いでいく。



召喚順序2 高コストには高コストで対応。

相手がコスト10から間を刻まずに大型使い魔を召喚するのであれば、こちらもストレートに [雷神] を召喚したい。[スクナヒコナ] はアルカナストーン防衛に役立てる。



LoV Labo

凡による 貴様の石は俺の物! 俺の石も俺の物! 破鎧甲デッキ

キーカード



ガレアード	種族	CO	ジョブ
		70	

スペック(HP / ATK / DEF)					
召喚	600	覚醒	650	超覚	700
	80		130		180
	110		160		210

備考:アビリティによるスペックの最大値は ATK270:DEF210

自軍アルカナストーンの残量が少ないほど、真価を発揮する使い魔。自身のアルカナストーン破壊力を上げるアーツ「破鎧甲」がサイコーにイカしている。また、超覚醒時のアビリティ《ピンチアップA》の効果で、自軍アルカナストーンの残量が一つ以下になるとATKが270となるので、最後の砦を破壊しに来た敵ユニットを返り討ちにすることもできる。まさに逆転の切り札ともいえる[ガレアード]こそ、今味方が求めている最強の1枚に違いない!

背景

高コストアタッカーの使い魔を使うプレイヤーが多いという環境ならば高コストディフェンダーの使い魔が強いに決まっているじゃん! と、思ったのが、ことの発端。相手の高コスト使い魔より早く召喚できる召喚コストが低め&召還時のスペックが高い使い魔は居ないか探した結果辿り着いた一枚とは……。

STEP1 破壊のカタルシス!!「破鎧甲」

アーツの「破鎧甲」のアルカナストーン破壊力は強力。自軍のアルカナストーンが残り一つの状態なら[ガレアード]1体で敵使い魔すべてとほぼ互角のアルカナストーン破壊力を持っているといっても過言ではない。召喚・覚醒・超覚醒、どの状態からでも、アーツを使えばアルカナストーン破壊の威力は同一なので、アルティメットスペルの〔リザレクション〕で、撃破された[ガレアード]を復活させ、覚醒させずに、手付かずの敵アルカナストーン付近のマナタワーに召喚し奇襲をかければ、即効でゲームセットだ!!



アルカナストーンの差はおおよそゲージ一本分。お互いに破壊し合えば、追いつくはずは無いが……。



「破鎧甲」によってアルカナストーン破壊量が大幅にアップ。ゲージ一本分あった差を残り半分というところまで追い詰める。

STEP2 序盤を支えるカードはコレ!



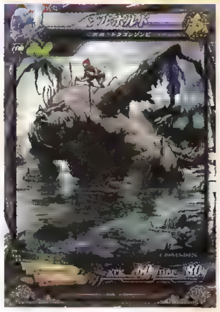
モルドレッド		
種族	コスト	ジョブ
	30	

スペック(HP / ATK / DEF)					
召喚	400	覚醒	450	超覚	500
	20		70		100
	40		90		120

備考:アビリティによるスペックの最大値はATK160:DEF190

[ガレアード]がアルカナストーン破壊をするための環境作りには荒らしが必要。単体でも生存率が高く、ATKも高い[モルドレッド]を起用。コスト10の〈英雄〉の使い魔をすべて召喚していれば、超覚醒時のスペックはATK、DEFがそれぞれ200近いスペックとなる。苦手なマジシャンが相手でもATK100以下の相手なら15ダメージしか受けないぞ!

STEP3 対応力を広げるためには?



ジルボルド		
種族	コスト	ジョブ
	50	

スペック(HP / ATK / DEF)					
召喚	500	覚醒	550	超覚	600
	60		110		160
	80		130		180

備考:アビリティを含むスペックの最大値はATK220:DEF250

アタッカーの使い魔が居ないので、高コストのマジシャンに対しては、[ジルボルド]で対抗。[モルドレッド]と同じく、覚醒・超覚醒の《タイプアップ》のアビリティを持つので、マナ吸収をしていたコスト10の使い魔&[モルドレッド]により、スペックを強化し、ディフェンダーとマジシャンをたたきつぶそう。

デッキ完成!

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
人獣		ガレアード	魔人	70	600	80	110	○			ピンチアップA
不死		ジルボルド	英雄	50	500	60	80			タイプアップD	タイプアップA
人獣		モルドレッド	英雄	30	400	20	40			タイプアップD	タイプアップA
人獣		パーシヴァル	英雄	10	300	10	10	○			
人獣		ラミリィー	英雄	10	300	10	5		タイプサポートD		
人獣		とうてつ	英雄	10	300	5	10		タイプサポートA		
不死		小野篁	英雄	10	300	10	5		タイプサポートD		
人獣		主人公	アルティメットスペル		リザレクション				デッキ完成までの総コスト		490

ガレアード:破鎧甲
(コスト20)自信のアルカナストーン破壊力が一定時間上がる。さらに、自軍アルカナストーン残量が少ないほど大幅に上がる
パーシヴァル:聖杯の詩
(コスト20)範囲内にいる自ユニットのうち、最も攻撃力の高い自ユニットの移動速度を一定時間上げる。

序盤の攻防のカギを握るのが[モルドレッド]。これでタイプアップ要員となるコスト10の使い魔を守りつつ、荒らしにきた敵と戦っていきたい。そこをしのげば、あとは[ガレアード]と[ジルボルド]といった強力な使い魔が戦闘に加わってくれるので、戦闘面での不安は無くなる。〔リザレクション〕は[ガレアード]の死滅時に合わせて使う予定だが、それ以外にもタイミングあれば使っていきたいところだ……が。

召喚順序1 まずは[モルドレッド]の強化

開幕は《タイプサポート》を持つ10コストの使い魔を召喚。[モルドレッド]の早期強化を目指す。召還後は、《タイプアップ》の恩恵&マナ吸収要因として、[パーシヴァル]を召喚し、荒らしに向かう。高コストは基本的にはガレアードを先に召喚し育てる。

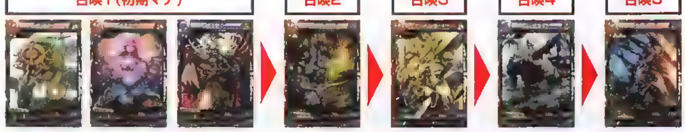
召喚1(初期マナ時) / 召喚2 / 召喚3 / 召喚4 / 召喚5



召喚順序2 ディフェンダーの召喚を確認したら

荒らしまでの召喚順序は上と同様。こちらは相手の高コスト使い魔が強力なディフェンダーやマジシャンだった場合。特に、[ガレアード]の召喚直後の死滅は避けたいので、マジシャンが攻めてきた場合は[ジルボルド]で追い返してからの召喚となる。

召喚1(初期マナ) / 召喚2 / 召喚3 / 召喚4 / 召喚5

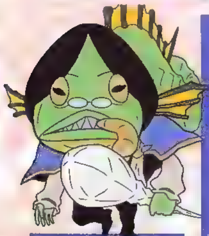
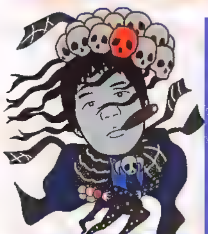
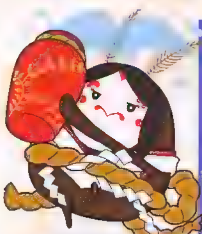


MY DECK REVIEW!!

自分のデッキを人はどうみるか、実は気になって仕方ない! 本音を聞かせてちょーだいな!

ライター陣がデッキを切る!?(自分も含む)

今号掲載デッキクロスレビュー

	深き愛情を! コノハナサク♡ニャン♡デッキ 	超ADL式 超人獣単 超魔漆黒デッキ 	君のハートをキャッチ! 冥土の果てまで追い掛けるんだから! デッキ 	「ワイが守る!」「ウチを怒らせよって……」(いいぞ、もっとやれ)デッキ 	貴様の石は俺の物! 俺の石も俺の物! 破鎧甲デッキ 
 **age** とりあえず女性キャラがかわいければ+。一人もいなければマイナスは付けるダメレビュアー。でも、ちゃんとデッキ内容も見て採点つけてますよ(笑)。	**10** サクヤちゃんかわいいだろ? 姉妹が居る神様だから、追加でまたかわいい使い魔が出ると期待しちゃうんだよね! デッキは必至で考えてこの形(笑)。ぱ、[バハムート]とか居なければ多分もっと活躍できるし!! とりあえず見た目補正で+10。	**8** 獣くさいデッキだなあオイ。ある意味ADL君らしいか(笑)。[パーシヴァル]が居なかったら(以下略)。主力2体がそろえばかなりの強さだが、神族にくらべ覚醒に少し時間がかかるのが難点? バランスは良好なので点数は高めで。	**7** なぜか女の人になってしまった晴明ちゃん。[武則天]も覚醒、超覚醒のセリフがかわいくていいね!! 敵に強力なディフェンダーがいると頼りになるデッキなので、そういうときは頼もしく、[わだつみ]がきたらいっしょに土下座するしかないかな。	**9** ふ、風雷神だ~!!(マッチして向かってきたときの俺の心理)安心と信頼のハイスペックデッキ。イラストもかわいく鑑賞に適しているので敵対時はなるべく遠くで眺めたいんですがダメですか? 対応型デッキが好きなので評価は高め。	**6** むさい。[パーシヴァル]が居なかったら採点にマイナスが付くところだった。「ワンチャン(犬じゃないよ?)」力という意味ではロマンに溢れているが、果たしてデッキは完成するのか!? 味方になったときの動きが難しそうである。
 **ADL** デッキはやっぱり思い入れの強さでしょ!! デッキ制作者の気持ちが伝わってくるデッキは高得点にしちゃいますよ! ぺろぺろぺろぺろ。	**5** [深きものども]が居ないのですが、深き要素はどこにあるのでしょうか!? コスト10が二体居る海種単は珍しいですね! リターンゲートの打ちどころが結構気になりますが、本音を言えばサクヤたんぺろぺろ。ぺろぺろ。	**10** この超ADL式超人獣単超魔漆黒デッキに欠点など無い! 従って評価するに値しないのだ! ペロペロペロペローっ!!!(手前味噌ですが〈風雷神〉デッキよりできる事が多いので、結構いい線行ってるんじゃないかなあって考えてます。)	**8** 不死単に魔種の[ミリア]と[ターラカ]を入れて3ジョブが全部入っている形。低コストの荒らしに対応しやすそうですね! 冥府の果てに尽きる前にマナタワーに帰りたい。安部たんぺろぺろ! ん、ほ、骨で安部たんが見えん!!	**9** まさか、あの超ADL式超人獣単超魔漆黒デッキの元になったデッキだと!? まあ、あのデッキの元になったんだからそりゃ多少はいいんじゃないかね。(自分のデッキのインスピレーションの一つなので結構感謝してたり(笑)。ぺろり。	**9** 「破鎧甲」、相手のアルカナ、総崩れ。この人獣不死の英雄単に見せ掛けて、実はガレアードが一番働くんじゃないかと思わせるデッキ!? 〔リザレクション〕がいいタイミングで決まると一気にアルカナストーン全部割れそう! [ガレアード]ぺろぺろ。
 **HSY** まあ、とりあえずは、初回ということもあるし、採点基準は甘めで。ただし、ネタの多いデッキは容赦なく辛口でいこうと思うのでよろしく。	**4** [コノハナサクヤ]は[シェラハ]でよくないですか!? 「[コノハナサクヤ]入れるなら[水虎]も入れて超射程じゃい!!」とかやってほしいですね。個人的に海で最強のカード、[オオモノヌシ]が入ってるところを評価した上で5点で!……やっぱりシェラハだよ……減点。	**8** 物凄く前向きなADL君らしいデッキ。でもせっかく超魔なんだし[ダレオス]とか居てもいいんじゃ……[プルートー]とか大型のディフェンダー出てきたら全員粉々にされそうですよね(汗)。人獣単へのこだわりが見えたので8点で!	**9** まず[グロウベック]がカッコいい。[安倍晴明]もガシャドクロが最高にイカしてる! [ベドラム]のアーツで[安倍晴明]の移動速度を上げて相手のマナタワーを攻めに行くのは爽快そのもの! でも高コストのマジシャン来たら何もできないので惜しくも9点で!	**10** あ、このデッキ全国対戦でよく見ますね! なんとなく楽できる[ルナ]と[鳳凰]の《クリティカルガード》コンビに出すだけで強い[風神]と[雷神]。もう文句の付けようが無く満点で。だって全国でよく見るし! でも[スクナヒコナ]の弱体化が私、気になります!	**5** 「英雄単だし強いし高得点でしょ!!」ってよく見たら〈英雄〉じゃないやついたー!! 確かに[ガレアード]は強いんだけど、それ[風魔小太郎]の方が強いような……〈英雄〉だし。USが〔クイックドライブ〕とかだったら7点くらい付けてもよかったかな?
 **のどぐろ** 実戦でどれだけポイントを稼ぐことができるか、つまり性能(?)やパワー(?)その一点にのみ着眼し、甘えは一切排除して冷徹に採点していきたい。	**9** [キマ]、[ハルフゥ]の〈コストカット〉を生かして、一刻も早くかわいいコノハナサクニャンに会いたいという制作者の真摯な気持ちが伝わってくる。女子とゲテモノしか居ない世界に召喚される[アプカルル]の気持ちをもう少し考えてあげられるとよかった。	**2** 「彼の在り方に怖れ多くもこの矮小な私めが名を付けさせていただくとするならば、"超越"。3度にわたり超の文字を冠している辺りあの純朴な王も薄々そのことに気付いているのだろうが……。とにかく漆黒要素が1ミリも無い辺りがまるで気に食わない。」	**7** 「[安倍晴明](推定35才)。猫と式神さえ居てくれれば、実のところ彼女の生活は平穏そのものであったのだ。だからそれは一瞬の気の迷い。《魂操り》の力を借りてまでも手にいれたいものが、彼の心であるなど。いつの時代にも人の世はかくも愚かしく、そして愛に満ちている。」	**10** 「だれがどう見てもただの有名なデッキのテンプレである。あたかも自分が作ったかのように紹介する神経がまず分からない。一度、執筆者の顔を見てみたいものだ。その衝動を抑え切れずついに私は鏡を覗き込んだ。」	**8** 「[ガレアード]って虫?」、「石を守れ石を!」、「あのディフェンダーあんなにライン上げて何やってんだよ!」。どれだけ疑念が飛びかっても、奇跡を起こすのはいつだって彼。「お前その石守り切れねえからあああ!!!!!」。あの太陽でさえ彼の《破鎧甲》を砕けない。」
 **凡** 自分の好きなヴィジュアル&キャラ属性をテーマに全国採点。どんなに使い魔の性能が[illegible]	**3** ageさんらしい、萌えキャラで組んだデッキ。と、思いきや、カニやらヘビやら、女子以外の生き物が入っているので、減点。特に[アプカルル]とかいうチャラ男入れるとか、ageさんどーしちゃったの!? 中途半端感が否めず。	**9** [ラドン]の配色が飼っている猫と同じで、親近感が沸きます。ウチの猫も耳が黒くて、よく「遊べ、この野郎!!」って、ダッシュアタックをかましてくるんで、使いたくなりましたね。ウチの猫さんのかわいさと合わせて、得点は、9点。	**8** あー、[安部晴明]好みじゃないんですわ。[武則天]ちゃんは、かわいいんですけど、ゾンビはちょっと……。やっぱり「なう!!」を生きてる娘の方がいいんで自分。ただし、[ミリア]が入ってるの、ポイント高いんで。	**10** [雷神]ちゃん、マジカワ2000%!! 語尾に「どすえ」とか、自分のことを「ウチ」なんて呼ぶ京風美人感が最高!! 現状の『LoV III』で俺的最強萌え使い魔。性能も強くて文句の付け所が無し! これだけで10点満点です。	**7** [ガレアード]カッコイイですよね。イラストのポーズとか、ボンボン世代なら、グッと来るこの気持ちをきっと分かってくれるはず!! あとは[ラミリィ]、[パーシヴァル]の萌え要素を含んでていいと思います。ただ、[モルドレッド]おじさんのヴィジュアルがなあ……。ということで、7点。

ライター陣がどんな判断をしながらプレイしているのか!?

動画連動攻略

攻略ライターたちが、独自のテーマを掲げて運用するデッキを提案。実際にデッキをどう運用するのかについては、ファミ通.com内の特設LoVⅢブログにて公開された動画にて確認できるので、確認してほしい!
【http://www.famitsu.com/blog/】



深き愛情を! 英雄♡イザベラ♡デッキ

age

攻略動画はここをチェック!!【http://www.famitsu.com/blog/】

コンセプト紹介 とにかく対応力の高いデッキを組みたい! ということで、コスト以上の強さを発揮する〈英雄〉の主力使い魔に、中コスト帯の[美獣イザベラ]を加え、相手のデッキに合わせて召喚する使い魔をチョイス、撃破できるように組んだ。

タイムテーブル

407c 敵の動きを見て召喚する

本来なら荒らしてくるマジシャンに合わせて[美獣イザベラ]を召喚したいところだが……、ここでそれを召喚すると、次に来ると思われる[プルートー]に対処できなくなってしまうので、倒すのに時間は掛かるが、次の戦闘のことも考えて[ジルボルド]を召喚する。そして双方の撃退に成功、中盤へ。

280c [プルートー]の対応

復活してきた[プルートー]を[ジルボルド]で迎撃。同時に超覚醒までつなげて、こちらのデッキも完成を迎えつつある。ここで右側のマナタワーは味方使い魔と[ジルボルド]で守れると判断、念のため[モルドレッド]を左側のマナタワーに召喚する。この判断が正しかったは微妙なところだが、攻めてきた[バハムート]を追い払うことには成功。しかし、敵の数が多く支えきれないと判断。[ジルボルド]と合流へ。

131c 失敗

マナモンを倒しながらマナを吸収していた[美獣イザベラ]が、ここで超覚醒に成功。体勢が整う……のだが、ここで二度判断ミス。[美獣イザベラ]の逃がし方を間違え、[モルドレッド]が引き際を誤り、死滅してしまう。さらにレフトストーンに味方を攻め上がらせて放置しすぎたためこちらも死滅。これが後の大きなマイナスにつながったといえる。

30c 対・超覚醒[プルートー]

主力が[ジルボルド]のみとなってしまったが、状況は有利。しかし、ライトストーンがやや危険な状況になっていたので[ジルボルド]をその防衛に向かわせることに。ここでその地力を生かし、[プルートー]の撃破に成功。相性差を最大限生かせたといえる。

最終的には勝利するもポイントが低くて5位という結果に。途中で主力を死滅させてしまったため、ポイントを稼ぎに行かせられなかったのが原因であろう。

先の展開まで想定する

序盤で攻めてくる可能性があるのがマジシャンかディフェンダー。だとしたら[モルドレッド]を召喚するのは少々下策。では、コスト50のどちらを召喚するのがいいか。敵・右側のプレイヤーの狙いは[プルートー]の召喚。最初に苦戦することになっても、あらかじめ[ジルボルド]を覚醒までしておかないとタワーメイトはマジシャンが主人公のみなので対処できなくなってしまう。

先の展開と味方デッキ、敵主力との相性まで考えれば、この形がベターである。敵[バハムート]の覚醒前に[ジルボルド]を覚醒させていれば、相手がアタッカーでもある程度は対処可能なので、こちらの相性も問題ない。あとは[ユダ]にどれだけ仕事をさせないかだが、ここは味方がちゃんと[オーディン]で対処してくれた。自分のミスで使い魔を死滅させてしまったが、まずまずの結果。

想定シチュエーション1 死滅前提の敵の対処



USのリザレクション使用を前提として、わざと死滅しに来る敵使い魔。これを自由に暴れさせては面白くない。この対処方法が分かっていれば、復活してきた[プルートー]も《タイプアップ》によって強化された[ジルボルド]なら仕事をさせずに追い払える。ここまではほぼ予定通りであった。

想定シチュエーション2 当たるべき敵を見極める



復活してきた[プルートー]が味方の[オーディン]を追うが、これを[ジルボルド]で援護。そうなると今度は[バハムート]に狙われてしまうが、それを味方に対処してもらい、二人で当たることで自由に動かせないようにすることに成功。味方がある程度想定通りの動きをしてくれた結果だ。

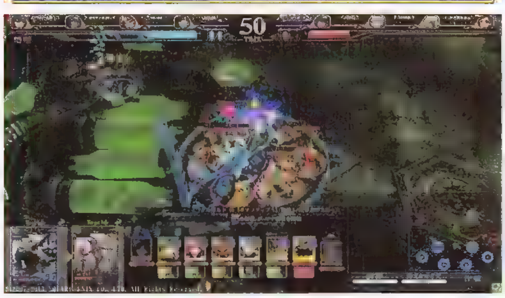
味方のジョブを見て召喚する使い魔を選択するも……

自分がしっかり対処すれば[プルートー]には有利。あとは前述のように二体で当たり、こちらの[モルドレッド]を召喚しても[プルートー]には対応できないので逆サイドのフォローにまわれるように召喚。結局あまり役には立たなかったが、敵[バハムート]の《キルアップA》が立て続けに発動する、という事態は阻止できたのではないだろうか。

しかし、マナタワーの味方は特に動きも無いようなので、そこでその場を放棄。ここで無理をすると間違いなく敵の集団に呑まれて死滅してしまうので、マナタワーに到着される前に離れてしまうのが安定だ。[ジルボルド]と二人で行動すれば、活躍の機会も増えるので、まずは戦力を集中させてアルカナストーンの破壊を狙う。

結局、左奥側にも敵の集団は居るので、すぐに撤退を余儀なくされたが、味方の集団が居るのも確認しているので、そちらへ移動。一度HPを回復してから協力して撃破に当たる。味方の動きに行動することで、苦手なユニットは協力して当たることができれば倒すチャンスも生まれる。狙って敵を誘い込むのが理想的だ。

想定していたジョブは

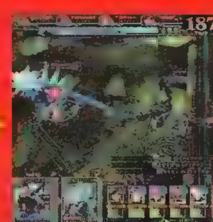


主力を欠いてしまい、後が無い状況での戦いではあるが、残り時間はわずか。しかし、[プルートー]のアルカナストーン破壊力は馬鹿にできないので、安全のため迎撃を選択する。守れるところはきっちり守らないと、確実性の無いアルカナストーンの破壊の応酬ばかりでは勝率も安定しないだろう。というよりも自分がその判断ミスをやるので今回は防衛選択したというのが本音ではある。ちなみに、このとき[ボム]のアビリティ《じばく》を警戒し、スプレッドショットから通常攻撃へシフトしている。

このデッキの弱点

対応力が高くバランスは良いのだが、やや器用貧乏なのも。何かしらに特化したデッキ相手だと、力負けしてしまうことが多い。また「対応する」ということは迎撃、防衛寄りのプレイが多くなってしまうので、勝ちがそのまま良い順位につながらないこともしばしば……。攻め時を考えて、相手のマナタワーにしっかり攻め込み、ときには積極的にアルカナストーンを破壊しないと勝利とポイントが結びつかないことも。この試合でも、[プルートー]に対処はできてもそこがポイントには全くつながっていないのである。ポイントを稼げないわけではないが、やや稼ぎ方が難しいのだ。





超ADL式 超人獣単超魔漆黒デッキ

攻略動画はここをチェック!!【http://www.famitsu.com/blog/】

コンセプト紹介 稼働初期から流行している〈風雷神〉デッキを打ち破るのために作ったがこの〈超魔〉デッキ。[フォルコン]＆[ラドン]は[風神]＆[雷神]とスペックはほぼ互角な上に、SPDアップのプラス要素で圧倒することが可能！　また、[サボテンダー]を採用し、序盤から、終盤まで速さと強さを兼ね備え、戦場を席巻していく！

※デッキレシピは015ページを参照

タイムテーブル

480c 序盤の攻防

まずは[白虎]、[ロロ]、[パーシヴァル]の三体でマナ吸収。隣のプレイヤーからは[バハムート]で行くとチャットが飛ぶ。

これに合わせて時間稼ぎ兼敵マナタワーを荒らしたいので[サボテンダー]を召喚。敵は[ラケシス]で荒らして来るが、これは自ロードのマジシャンで削りつつマナ吸収を急ぎ、[フォルコン]を召喚。迎撃、カウンターへとつなげていく。

320c 中盤の攻防

敵の[オオモノヌシ]を追い返した後、[フォルコン]の超覚醒まではマナタワーでマナを吸収。もう一度[サボテンダー]で敵マナタワーを荒らしに行く。敵は[キャンサー]を召喚しつつ、さらに〈運命神〉は三人とも完成しつつあるという状況。長居は危険だが、マジシャンの低コストにアタックを仕掛けるとタワーへ駐留させることに成功した。役目を終えた[サボテンダー]は撤退。敵はそのままカウンターを仕掛けてくるが、既にこちらの[フォルコン]は超覚醒済み。[パーシヴァル]のアーツ「聖杯の詩」で移動速度を上げ、迎撃する。

228c ゲートを利用した攻め方と終盤戦

[フォルコン]が超覚醒できたので、敵陣の様子を見つつ[ラドン]の超覚醒を目指す。味方の[バハムート]が逆サイドから移動してきた[クラウソラス]と[青龍]に追われていたので、それを[フォルコン]でカバーする。[バハムート]の脱出が成功し、こちらも逆サイドの味方が制圧したマナタワーへ向かうために使い魔を一旦ゲートに帰還させる。逆サイドの味方と合流し、敵のセンターストーンの破壊を目指す。60マナがたまったので[ラドン]を超覚醒させ、デッキが完成。[フォルコン]はセンターストーンの防衛をしていた[バハムート]の援護に向かい、味方と合流。ライトストーンを破壊されてしまったが、こちらも敵のセンターストーンを破壊。状況は優勢、また味方が複数集まりアルカナストーンの破壊量は最大まで高まっているので、低コストを残し、[ラドン]と[フォルコン]は戦力が分散している敵マナタワーを荒らしつつ制圧し、センターストーンからライトストーンへ。味方と敵の総力戦が開始。[パワーライズ]を打ち合う展開となり、互いにアルカナストーンを割りながら近くのユニットを攻撃していくが、味方の[ガレアード]のアルカナストーン破壊が強力で、一気に割り切ることに成功。勝利を収めた。

序盤:荒らしつつ防衛もしっかりと

敵の〈運命神〉側の最初の布陣は防御力の高いコスト10三体の召喚、海種デッキは[キマ]、[ハルフゥ]、もしくは隣の味方の[ビルヒーゲル]を警戒した[キマ]、[キャンサー]の召喚が予想される。警戒すべきはディフェンダーの[ラケシス]、[クロートー]の荒らしと、〈コストカット〉により、召喚が早まった[オオモノヌシ]による最速での荒らしで、隣の[バハムート]の召喚が遅れてしまうこと。相手の出方を確認すると[キマ]、[ハルフゥ]を召喚したので、アタッカーの荒らしが有効だと判断。次に召喚するのが[オオモノヌシ]か[キャンサー]のどちらになるかにより展開は変わるが、どちらにせよ、こちらも最速で[サボテンダー]を召喚し荒らしに行くと決断した。[オオモノヌシ]の召喚を確認したので、こちらも[サボテンダー]で対応しに行き、マナ吸収を妨害しようとしたところ、[オオモノヌシ]が防衛に回ったので、相手の荒らしは[ラケシス]だけに。ここまでくれば、高いラインからの自ロードのシュータースタイルでクリティカルダメージを稼ぎつつ、[フォルコン]を召喚し押し返すことができるだろうと予想。十分に時間を稼ぐことに成功し、隣の[バハムート]もマナタワー防衛を手伝ってくれたおかげで被害があまり出ずに済んだ。[サボテンダー]で帰還させると同時に防衛からカウンターを仕掛けてきた[オオモノヌシ]だが、これを[フォルコン]で迎撃する。ここでも隣の[バハムート]と協力して[オオモノヌシ]を撤退させることに成功。お互いの連携がうまく取れた序盤となった。

召喚順序の基準と荒らし、防衛の選択

隣が[バハムート]の1トップ型のデッキであること、また敵がアタッカーとディフェンダーで荒らしてくるのが予想できたならジョブの重なる[サボテンダー]で荒らすよりもディフェンダーの[フォルコン]を召喚しマナタワー防衛をする方がよかったかもしれない。コストを見ても[サボテンダー]の超覚醒に必要なマナが60に対して、[フォルコン]の召喚コストは50とほぼ変わらない。今回は[ラケシス]と[オオモノヌシ]だったので、[フォルコン]の召喚時のスペックならATKは80あるのでどちらも力負けしない上に、デッキが完成したときの互いのスペックを比較すれば明らかにこちらが有利となりそうなので、早い荒らしを意識しなくてもよかったかもしれない。[バハムート]が速度を生かして攻めに回り、敵を引きつけてきたところを[フォルコン]で迎撃するという役割分担が理想的だった。

中盤:敵のメイン使い魔の撃破に成功!

〈運命神〉三体、さらに[オオモノヌシ]、[キャンサー]、[ファロス]、こちらからは[バハムート]、[フォルコン]と、互いのメインのユニットがほぼ出そろった状況でのぶつかり合いとなる。互いのスペックを比較してみても、こちらに分があり、ジョブ相性の悪い[ファロス]を[バハムート]が撃破してくれるなど、人数的不利はあるものの、うまく連携が取れた。スピードアップした[フォルコン]で[オオモノヌシ]を追い掛けて撃破に成功。相手のメイン使い魔の一体を落とし、試合の流れを引き寄せた。

恐怖!　高速移動ディフェンダー!

このデッキの強みの一つとして、[パーシヴァル]のアーツ〈聖杯の詩〉がある。ディフェンダーの移動速度の遅さを計算し、逃げ切れると予想して深追いしてきたアタッカーを逃さず追撃することが可能。特にアーツは発動してくるかどうかが見た目から判断しづらいので、攻めの歯車を狂わせやすい。このデッキにおいて、無くてはならない重要な要素である。

低コストアタッカーの小粋なフリッカー!

ここで、[フォルコン]が無事マナタワーまで帰還できた理由は移動速度上昇だけではない。最後まで追い掛けてきた〈運命神〉三体だったが、中でも一番ATKの高い[アトロポス]を[サボテンダー]がフリッカースタイルで弾き飛ばしていることにも注目してほしい。ダメージは無いが、弾き飛ばしにより距離を引き離すことで攻撃回避に成功している。地味ながらも使えるテクニックだ!

ジョブ相性を考慮した試合展開がポイント!

戦場に居るメインのユニットの状況を見て、どういった試合展開となってきたのかを常に想定することが非常に重要。ここでは、228カウント時に逆サイドの敵であった[クラウソラス]とこちらのサイドで遭遇した。この時考えられる展開は「逆サイドから逃げるユニットを追い掛けてそのままこっちのサイドに流れて来た」、もしくは「逆サイドが突破されたのでこちらのサイドに逃げてきた」のどちらかであろうと予想。

今回は逆サイドの味方が正面のマナタワーを制圧していたので後者であることが分かる。さらに、逆サイドの敵は[クラウソラス]、[ガレアード]とジョブがディフェンダーに偏っていることから、逆サイドの味方には強力なマジシャンが存在しているはずだと予想。こちらはアタッカーとディフェンダーの2トップなのでディフェンダーと戦闘する際はジョブ相性が有利になるとはいえず、倒し切るのは厳しい。ゲートを通して逆サイドの正面マナタワーまで移動し、味方のマジシャンと合流することが得策だと判断した。

その後は160カウントにて、アルカナストーン量が有利であったことと、敵のディフェンダーのほとんどが、そのままアルカナストーンを攻めにラインを上げていったので、防衛の居ないセンターストーンの破壊を狙う。メインのユニット二体は苦手ジョブが居なくなったマナタワーに奇襲を掛け、敵をゲートまで追い返し、万全な態勢を整え、最終決戦へとつなげることに成功。ここでも逆サイドの海種のプレイヤーが相手ディフェンダーを食い止めてくれていたので安心して攻めることができた。

もし守られていたら

もし、最後のアルカナストーンを[クラウソラス]や[ガレアード]に守られていた場合、想定していた選択肢は、「アルカナストーンの有利を死守する」、もしくは「逆サイドの味方と強力して強引に突破する」のどちらかとなる。今回のケースでは[ガレアード]の『破壊甲』が高コストディフェンダーのガーディアンスタイル越しにアルカナストーンを破壊できる上に、アビリティの〈ピンチアップA〉と[パワーライズ]の組み合わせによる強力な攻撃を耐え凌ぐことはできないだろうと判断。結果として、味方と足並みをそろえて攻める選択肢が正解だったといえる。

アルティメットスペルの打ち方のススメ

序盤の152カウントでの[パワーライズ]合戦の際、相手はアルカナストーンの残量が少なかったのでレベル3であったが、このときこちらはまだレベル2だった。[パワーライズ]のレベル2とレベル3では上昇量が30も違うので、数秒でたまるようなら少し引いてからレベル3を待ち迎撃に向かう方が得策だ。今回では約4カウント後の129カウントにてレベル3がたまったので、敵と同じ条件でぶつかり合いとなり力負けせずに済んだ。アルティメットスペルを使用する際はアルカナストーンの差とゲージの度合いをしっかり確認しておくことが重要である。アルカナストーンの残量が極端に違う場合は、待っている間に敵にせん滅されかねないので、マナタワーに駐留し、時間を稼ぐためにも近くのマナタワーを占拠しておくことも必要となる。

LoV Labo [illegible]

君のハートをキャッチ！ 冥土の果てまで追い掛けるんだから！ デッキ

HSY

攻略動画はここをチェック!!【http://www.famitsu.com/blog/】

コンセプト紹介 ［安倍晴明］、［武則天］、［グロウベック］の〈屍皇〉タイプデッキ。ディフェンダーの［安倍晴明］を軸にパーツとなるマジシャン2体の運用がキモ。どちらもアビリティが《タイプアップA》×3なので、デッキ完成時のATK上昇が脅威！

※デッキレシピは016ページを参照

タイムテーブル

480c 試合開始～序盤の展開

まずは主人公と共にコスト10の使い魔を3体召喚し、隣りの仲間と協力して目の前のタワー制圧だ。タワー制圧完了とともに速やかにマナ吸収開始。

味方が［ラケシス］を出してくれたので、こちらは［グロウベック］を召喚し、超覚醒まで育てた。育てている最中に敵の［レッドライダー］と［雷神］がマナタワーの近くまで攻め込んできたので味方と協力して迎撃したぞ。

［雷神］を追い掛けることに気を取られ、［ベドラム］が死滅してしまうが、［安部晴明］を召喚した。

味方と共に相手のマナタワー近辺まで攻め込むことができたので、マナ吸収をしているコスト10の使い魔を積極的に狙って攻撃を仕掛けていった。たまったマナで［安部晴明］を育てつつ、センターストーンを防衛した。

相手のバハムートが出てきたので［グロウベック］は右ゲートに帰還。

275c 相手の大型使い魔の撃破！

自陣の近くまで攻め込んできた［バハムート］と［雷神］を［安部晴明］で追い払いつつ、回復した［グロウベック］で［雷神］を迎撃。［武則天］を召喚し3体で追いかけることで［雷神］を撃破することに成功。

そのまま［武則天］を育てつつライトストーンを破壊開始。その際に［安部晴明］のアーツを発動した。

［バハムート］を警戒しながら全使い魔でライトストーンを破壊へ。

味方により中央マナタワーを制圧、レフトストーンが破壊完了。

139c 中央のストーンを狙う

余ったマナで主人公を超覚醒させ、10コストたちにライトストーンを任せ、メインの使い魔たちと共に右マナタワーを制圧へ。マナタワーの制圧が完了後、HPの減っている使い魔を回復し、万全の状態を作れた。

自軍の中央マナタワーとアルカナストーンを破壊されてしまうが、こちらもライトストーンを破壊完了し、2:1の状況になった。

次は大型のアタッカーに警戒しつつ、センターストーンの破壊を目指す。

US〔パワーライズ〕Lv.3を使ってうま［雷神］を撃破することができたので、ディフェンダーがほぼいなくなったアルカナストーンを全員で破壊完了だ。

味方への挨拶と意思表示が大切！(480c)

対面の敵二人が〈風雷神〉と魔種の［バハムート］だったので、隣の味方はジョブ相性的に不利にならない［ラケシス］か［クロートー］を出すと踏んだ。隣を最大限にフォローできそうな［グロウベック］を出す予定で試合を始める。試合開始したら、まずは挨拶が大事だ。どの使い魔を出すのか意思表示をすることで仲間との連携を取りやすくしたぞ！ こちらの「［グロウベック］で行く！」というチャットに対して「［ラケシス］で行く！」との返答があったので、まずは意思疎通の成功だ。隣との連携が非常に大切な要素なので、しっかりとコミュニケーションを図っていこう。

相手のマナタワーへの侵入(335c)

まず試合が動いた場面はここだ。こちらのマナタワーに攻めてきた［雷神］を超覚醒した［グロウベック］で追い払いつつそのまま隣の［ラケシス］＆［クロートー］と共に相手のマナタワーへと攻め込むことに成功した。こうなってくると相手のコスト10はマナタワー内に帰還するしかなく、神族側は覚醒した［雷神］、魔種側は覚醒した［バハムート］と超覚醒した瀕死の［レッドライダー］くらいしかいないので、［ラケシス］＆［クロートー］と［グロウベック］を同時に止める手段が皆無に近い状態に追い込まれていた。

ここで［グロウベック］はライトストーンとマナタワーの間をうろちょろすることで［バハムート］から狙われたら即座に逃げれられるように警戒しながら相手へプレッシャーを与えているぞ。結果的に相手の使い魔をマナタワー内に追い返しつつ自軍はのんびりマナを吸収でき、［安倍晴明］も超覚醒が無事完了し、かなり有利な状況を作ることができた。

不用意に前に出てきた相手の使い魔を見逃すな！(275c)

もう一つ試合が動いた場所はここだ。［バハムート］を迎撃しにライトストーンへ向かった［安倍晴明］を追った［雷神］が、自陣のマナタワー近くまで攻め上がってきた。ここでゲートに帰還し回復の終わった［グロウベック］と［安倍晴明］でうまく［雷神］を挟み込むことができたぞ！ あとは［安倍晴明］でしっかりスロウアタックを当てつつ召喚したばかりの［武則天］をシュータースタイルで戦闘に参加させ、3体で丁寧にダメージを与えていけた。結果的に相手のマナタワー前で［雷神］を死滅させることに成功し、かなりのアドバンテージを得ることができた。どんな相手にもクリティカルなら最低15ダメージを与えることができるので、弱点を突けるジョブは積極的に追い掛けていこう。

相手の補給路を絶て！(167c)

ここでアルカナストーン破壊を低コストたちに任せてマナタワーを制圧しに向かった。最後に残っているセンターストーンを攻める時に相手のマナタワーが両方残っている状態だと、アルカナストーンを守りに来た敵に挟み撃ちをくらって逃げ場を失ってしまうぞ！ あらかじめマナタワーの片方を制圧しておくことで、相手の出撃できる場所を減らすとともに自分たちが逃げ込める場所を作ることができるのでかなり重要だ。焦ってアルカナストーンを破壊しに行かずに、まずは戦況を整えていこう。

試合はいよいよ終盤へ……アルティメットスペルのたたきあい！(101c)

相手のアルカナストーンもあと一つとなり、いよいよ終局が見えてきた。不用意にアルカナストーンを割りに行くと防衛している敵の餌食になってしまうので、じっくり攻めていきたい。まずはマジシャン2体をシュータースタイルにしたまま近くにいる低コストの使い魔を1体ずつ倒していく。あとは［安倍晴明］で相性のいい［風神］や［バハムート］を狙っていっているぞ。ジョブ相性が有利な魔種の〔パワーライズ〕に対してこちらも少し遅めに〔パワーライズ〕をたたくことで相手を引かせる事ができた。［風神］も下がり、［雷神］だけが［安倍晴明］を攻撃してきたが、ギリギリのところからマジシャン二人でうまく迎撃し撃破に成功した。相手の高コストのディフェンダーがまた死滅したことにより、相手のアルカナストーンを破壊できる可能性がグッと高くなった瞬間だ。あとはディフェンダーの居ないスキに全員でアルカナストーンを破壊することに成功し、無事勝利を収めることができた。

マナモンの倒し方

使い魔が一度に吸収するできるマナが5に対し、倒すだけでマナを10獲得できるマナモンは重要なマナの吸収源。マジシャンのシュータースタイルならばマナタワーの周りに湧いてくるマナモンをタワー内から攻撃できるので、マナゲージをリセットせずに済む。終盤では戦場の隅々に散らばっているので見掛けたら自ロードやコスト10のマジシャンの使い魔をシュータースタイルにして積極的に撃破していこう。



スロウアタックとクリティカルの重要性

どんなにDEFが高い使い魔でも苦手ジョブのクリティカルでは最低でも約15のダメージが入る。ディフェンダーのスロウアタックを組み合わせて速度低下しているスキに攻撃を重ねていこう。1回のダメージ量は微々たるものかもしれないが、それを複数体で何度も攻撃することで15ダメージが積み重なってかなりのダメージになっていく。今回のように相手がディフェンダーの場合、シュータースタイルにしたマジシャンは射程が長く大活躍できる。［ベドラム］もしっかりと戦闘に参加させておけばもっと早く撃破できたであろう事が非常に悔やまれる。高コストだからと油断して突っ込んでくる相手にはスロウアタックで足を止めて、目に物を見せてやろう！



LoV Labo [illegible] には、動画を見返してその人の動きを参考にしてみるのもいいかもしれない。「LoVⅢ」から搭載された動画作成をうまく活用して、目指せ！ 君も憧れのヴァーミリオンリーグだ！

「ワイが守る!」「ウチを怒らせよって」（……いいぞ、もっとやれ!）デッキ

のどぐろ

攻略動画はここをチェック!!［http://www.famitsu.com/blog/］

コンセプト紹介　お互いのユニットが場に居ることでスペックが上昇する［風神］、［雷神］のツートップデッキ。相手の召喚した使い魔を見てから、ジョブ相性やタワーメイトのデッキ構成を考慮して召喚する使い魔を決めていこう。

※デッキレシピは017ページを参照

タイムテーブル

480c　序盤

コスト10の使い魔を3体召喚し、タワー制圧からマナ吸収へと移行していく。相手から狙われやすく、脆い［セルディッド］は開幕は意図的に召喚していない。《クリティカルガード》を持つ使い魔が多くおり、撃破されにくいため、相手のロード（マジシャン）による荒らしは、シュータースタイルでの遠距離攻撃であればある程度放置している。攻撃範囲に入ってきたところを見計らってしっかりと撃破。

365c　ポイント1

［スクナヒコナ］による荒らしに失敗し、死滅させてしまう。

［スクナヒコナ］を召喚し、荒らしを開始。［風神］、［雷神］の召喚までスムーズに繋げていきたい場面。相手のデッキにアタッカーが多く、マジシャンが居ないため、召喚はディフェンダーである［雷神］からでいいだろうと決めていた。相手のデッキに居る［ヨルムンガンド］はアルカナストーンを割ることで、ATKが上昇し、放っておくと手のつけられないスペックになってしまう。［雷神］でプレッシャーを与えることで逆サイドに逃げてこっそりアルカナを制圧し始める可能性もあるため、動きに注意している。

306c　ポイント2

場に超覚醒［雷神］および［風神］がそろい《フレンドアップD》が発動。

275c　一度［雷神］での荒らしを切り上げて自陣の防衛へ。

自分と味方のデッキが完成し、アルカナ制圧が始まる。開幕にタワーメイトが［ビルヒーゲル］で荒らしに行ってくれたため、相手の手が遅れていたが、自陣のタワー制圧もやや遅れ、結果として右サイド全体の展開が相対的に遅くなっていた。そのため［風神］の超覚醒にやや先駆けて動き始めている。

37c　［プルート］とニアミス。

自軍のアルカナストーンを3本残したまま、敵軍のライトストーンおよびレフトストーンを割り切り、限りなく有利な状態になった。逆転のチャンスを作られないように、自軍マナタワー付近で引き気味に立ち回り、撃破されるリスクを減らしている。クイックドライブもレベル3で打つことができ、盤石の形に……。と思いきや［風神］を落とされてしまったのは完全に操作ミス。

ポイント1　荒らしに行った［スクナヒコナ］が死滅してしまった……

《ガードブースト》に若干の下方修正が入り、以前より死滅しやすくなってしまった［スクナヒコナ］。体力が半分以上ある状態で帰還を始めたのに帰ってこれない、なんてこともしばしばある。動画では自陣で体力を削られていたにも関わらず、荒らしを仕掛ける速度を重視し、発進してしまった。一度マナタワーで回復してから向かわせるべきだった。また、右ライン全体の展開がゆっくりであったため、［スクナヒコナ］を召喚せず、ストレートに［雷神］を召喚してしまってもよかったかもしれない。



◆相手のマジシャンに固定値で徐々に体力を削られてしまっていた。それに気付きつつも、この時は最速で敵陣に到着することしか考えていない。

ポイント2　敵マナタワーで《フレンドアップD》が発動し［雷神］が完成

［風神］、［雷神］を中心に据えた今回のようなデッキでは、〈英雄〉などのタイプ単デッキと比較すると、デッキのトータルスペックで力負けしてしまうことも多い。そのため、ここでも完成した［雷神］で多少強引にでも試合の早い段階で攻め切ってしまおうと意図している。

味方の［バハムート］も合流し、一気に押し切れるかのように思えたが、マナタワー制圧にまでは至らなかった。覚醒段階ではあったが自陣にいた［風神］もラインを上げた方がよかったのかもしれない。



◆相手もコスト30の［モルドレッド］を召喚しているが、コスト10が場に出てこれないためスペックが低く、アビリティを発動した［雷神］の敵ではない。

ポイント3　タワー制圧を諦め、一度自軍マナタワーの防衛へ

相手の［ヨルムンガンド］の思い切った攻めにより、荒らしを切り上げて防衛に回る。これは召喚時から既にATKが120ある［ヨルムンガンド］を放置するよりは、一度戻って撃破してしまった方がいいと判断したためだ。相手は〈リザレクション〉で［ヨルムンガンド］の覚醒コストを削減するため、捨て身で攻めている。同じコスト90の使い魔でも、超覚醒してしまったら自分では手に負えない［プルートー］のようなカードであったなら、あえて撃破せず、敵マナタワーに居座っただろう。［ヨルムンガンド］であれば超覚醒しても［雷神］で処理できることを前提とした撃破である。



◆US〈リザレクション〉を前提とした強気な［ヨルムンガンド］の攻めを見て［雷神］への指示がぶれてしまっている。自陣はローテーションを使ってしのぐこともできただろう。

ポイント4［ヨルムンガンド］を追いかけ［プルートー］とニアミス……

アルカナストーンを破壊するほどに力を増す［ヨルムンガンド］を常にマークするように動いていたが、視野を広く持てず、天敵［プルートー］に近付き過ぎてしまっている。ここで相手の［プルートー］に［風神］がスロウアタックで捕まってしまったら、確実に死滅させられていただろう。相手の判断の遅れと、味方のマジシャン［ジルボルド］に助けられた形だ。

試合を通じていえることだが、自軍ユニットだけで行動するのではなく、味方のマジシャンと合流し集団行動することで、より相手に対するプレッシャーを高められたかもしれない。



◆左に走って行く［ヨルムンガンド］しか見えていない。ここで［風神］か［雷神］のいずれかを落とされてしまっていたら、大きなビハインドを背負うことになってしまう。

デッキの弱点　メインのアタッカーである［風神］は召喚時のATKが50とやや頼りなく、相手のマジシャンに攻め込まれると対応が難しい。［マカラ］や［ガルファス］といった中コストのマジシャンや［シェラ］のような大型マジシャンが相手のデッキにいた場合、タワーメイトとうまく連携を取りながら対処していきたい。

L.A. Labo　《風雷神》デッキの[illegible]も面白いだろう。[illegible]

貴様の石は俺の物! 俺の石も俺の物! アルカナ破鎧甲デッキ

攻略動画はここをチェック!![http://www.famitsu.com/blog/]

コンセプト紹介 [ガレアード]を主軸に、人獣と不死の2種族&〈英雄〉デッキ。〈タイプサポート〉と〈タイプアップ〉の効果により強化された[モルドレッド]で荒らし、敵の大型使い魔のジョブに合わせて、[ジルボルド]と[ガレアード]を使い分けていこう。

※デッキレシピは018ページを参照

タイムテーブル

480c [モルドレッド]の立ち上がり

開幕は《タイプサポート》を持つコスト10の使い魔3体でマナを吸収。30マナがたまり次第、[モルドレッド]を召喚。敵マナタワーに到着と同時に超覚醒させるために1度だけマナ吸収をさせてから荒らしに向かわせた。味方プレイヤーも、ほぼ同時に[モルドレッド]を召還し、そのまま敵マナタワーへ荒らしに向かっていたので、こちらは後から着いて行く形に。

377c 荒らしの成功

[バハムート]、[ジルボルド]の2体と戦いつつ[モルドレッド]を超覚醒させることに成功。敵[バハムート]も撃破するのを諦めたのかフリッカースタイルでの対応にチェンジ。これで死滅の心配が無くなったので強気に攻め、敵マナタワーで近くに居た[ミリア]と[メデューサ]の撃破に成功すると残りの使い魔を駐留させたので、体力の減っていた[バハムート]を撃破するべく攻撃するが、スロウアタックに失敗してしまい、逃げられてしまう。HPも減っており、味方使い魔の援護も到着したので、回復するべく一度引くことに。

202c 痛恨の操作ミス

自軍レフトマナタワーを敵の[ブルートー]が制圧していたので、超覚醒した[ジルボルド]で迎撃に向かわせた。それ以外の使い魔は、アルカナストーンを破壊するべく、新たに制圧したマナタワーに進軍する。[ブルートー]の近くに[バハムート]を発見したので、警戒してシューター・スタイルによる遠距離攻撃にチェンジ。[バハムート]が接近してきたら、ゲートに帰還させ、アルカナストーン近くに出撃させようと画策するも、誤って[パーシヴァル]やほかの使い魔の行動を間違えて指示してしまい、画面が切り替わってしまう。結果[ジルボルド]の位置取りに失敗し[バハムート]に撃破される形になってしまった。

167c 痛恨の操作ミス

[ブルートー]1体の施設防衛力なら、全使い魔でアルカナ破壊できると考えたが、破壊できていないことに気がつく。平行して[ガレアード]の〈破鎧甲〉を使い、比較的残量の多いレフトストーンを先に破壊する作戦にチェンジ。[ブルートー]の目くらましのため、[ガレアード]以外を囮として戦わせる。レフトストーン破壊後は、死滅から〔リザレクション〕を使い中央ストーンを破壊しようと画策するも、[ガレアード]がストーン破壊に着手する前に[バハムート]にて撃破されてしまう。さらに敵の大群が自軍のライトストーンに集結し、ストーン破壊を決行。急ぎ、[ガレアード]を復活し対応しようとするも、敵の破壊力が強すぎて、間に合わなかった。

駄目なポイント① 「マナを吸収しすぎ」

全体を通して、必要以上にマナを吸収し過ぎているが、特に236カウント時にそれが致命的となってしまった。この時、制圧した正面マナタワーに自軍を全員移動させていれば、敵アルカナストーンに近づくので、マナ吸収から即座にアルカナストーン破壊へ移行することができたはずだ。この段階で、自軍がマナタワーを3カ所制圧。さらには、アルカナストーン破壊にも着手しているというアドバンテージを得ているのに、203カウントまでの時間を自ロード+コスト10使い魔3体をマナ吸収の行動に時間を浪費したことに。この時間で、左側マナタワーへ追撃を仕掛けていれば、大型マジシャンも居なかったので[モルドレッド]の攻めで、使い魔を撃破し制圧までこぎ着けたかもしれない。早々に勝負を決することも可能であった。マナの吸収も重要だが、荒らしが成功し、優位な状況になったのなら、機を逃さず一気に攻めていくことが重要となる。状況判断のミスが目立った中盤戦だった。



覚醒しただけとはいえ《タイプアップ》の効果で強化されている[ジルボルド]。この段階でスペックは、ATK120：DEF200。敵陣に[ジルボルド]を脅威にさらす敵使い魔は存在していないのが、ミニマップを見て分かる。しかし、この時マナゲージのメーターにしか目がいっておらず、それに気付かず自陣でマナを吸収し続けている。優位に立った時こそ、広い視野が必要となり、先を見た戦術を意識していかないと、勝てる試合も落とすことになる。

駄目なポイント② 「リザレクションの使いどころ」

[ジルボルト]が撃破された時が使いどころ。この段階で、〔リザレクション〕がレベル3に上がっており、敵の[ブルートー]がセンターストーンの防衛に回っていたので、アルカナストーンを破壊できた。ちょうどこの時自分の操作ミスで、[ジルボルド]が復活待機中だったので、やはりここで使うのが1番の正解だった。デッキコンセプトの[ガレアード]によるアルカナストーン破壊しか考えていなかったために、USをしぶったのがよくなかった。時には、拘りも捨てなくていけないのがよく分かる。マナも162カウント時には、30マナたまっていたので、[ジルボルト]を超覚醒まで、一気に持っていくことができたので、236カウント時に制圧した敵マナタワーから召喚すれば、[ブルートー]の撃破or追い返すことができたので、勝負が着くまで、破壊することができなかった中央アルカナストーンを破壊でき、試合に勝つことができたはずといえる。



➡写真右上[ブルートー]の超覚醒時のアビリティ《キルヒール》は、敵使い魔を1体死滅させれば、HPを300回復する。下手に手を出して、撃破されてしまうとせっかく与えたダメージを帳消しにしてしまうので、迂回してでも避けるべきだった……。



➡写真右[ガレアード]だけでなく、全員でレフトストーンに移動し、味方の大型使い魔が集結しているマナタワーへ[ブルートー]、[バハムート]を誘導することで、撃破できたかもしれない。「破鎧甲」を使うタイミングはまだ先で間に合っただけに、非常にもったいなかった。焦りは禁物。

駄目なポイント③ 「ガレアードにこだわりすぎ」

勝負も終盤になり、お互いのストーン残量も少なくなってきた142～119カウント。敵レフトストーンを破壊すべく[ガレアード]を向かわせるも、[バハムート]に追いかけられ、死滅。

レフトストーン破壊後に、わざと死滅してからの〔リザレクション〕を狙っていたので、敵に撃破ポイントを献上する形になってしまった。[バハムート]から逃げるために1度マナタワーに駐留させれば、コスト10の使い魔たちの方に[バハムート]の標的が移り、レフトストーンの破壊を成功させることが可能だったかもしれない。〔リザレクション〕使用後、防衛するために再召喚した[ガレアード]の覚醒モーション中にアルカナストーンが破壊されるという不甲斐ない結果に。[ガレアード]にこだわりすぎたための敗北だったといえる。



このデッキの弱点「こういう形が本当はベスト?」



ジョブをディフェンダーに偏りすぎていることがこのデッキの弱点。マジシャンに有利なアタッカーがいないため、マッチングした味方の構成次第では、一方的な試合展開となることが多い。特に敵が[illegible]のみで構成されたデッキだと、強力なマジシャン＋〈DEFウィーク〉により、こちらの使い魔が簡単に撃破されてしまうので注意が必要。マジシャン対策が必要ならば、思い切って人獣を一とし、不死の2枚を外し、[白虎]と[[illegible]小太郎]を入れるのがオススメだ。マナ吸収速度も早く、[モルドレッド]と[ガレアード]での防衛が可能となり、「破鎧甲」によるアルカナストーン破壊がさらに加速するだろう。

デッキ制作裏話 [illegible]

謎多き存在……

ロード大解剖

今回、アルカディア編集部は謎多きロードの存在に迫ってみた。ポイント、アビリティ、使い魔との性質の違いに迫る!

※2013年10月8日にアップデートされた、Ver.3.006を準拠に、10月17日まで編集部で調査したデータを元に記事作成しています。



ロードとは

ゲーム内において、プレイヤーの分身となり、活躍してくれるロード。ここではそのロードを研究し、そのデータを搭載している。新たな戦術に役立てよう!

ロードの特徴

以前のVer.では短い死滅カウントとノーコストでの召喚、そしてATK･DEFのスペックの良さを利用した開幕でのロードによる相手のマナタワーへの荒らしが猛威を奮っていた。だが、現在では下方修正を受けて、HPが減少してしまったため、荒らしに行ってもすぐに死滅してしまうので、前ほどは前線に出る機会は少なくなっている。現在は《マナヘイスト》のアビリティを生かした序盤のマナ吸収要員として、《DEFウィーク》などのアビリティを使って低～中コストの使い魔と一緒に相手のマナタワーに攻め上がって、後ろからサポートをする要員として使われていることが多いようだ。

自分なりの運用方法を模索して、それに合ったアビリティの武器を装備することでさらなる活躍が見込めるぞ。



ここがすごいよロードさん!!

召喚コスト0!! 5カウントで復活!!
・マナの吸収速度がコスト30並!!



ここがつらいよロードさん……

召喚時のHPが低い、覚醒・超覚醒時のスペックの上昇値が低め……。

武器とアビリティ

武器練成をすることで出来上がった武器はそれぞれ、召喚時に発動するアビリティが決まっている。たとえば、インビジブルならば《マナヘイスト》が、デスサイズならば《リバースタイムカット》が召喚時のアビリティになっているぞ!

アビリティ	効果	召喚	覚醒	超覚醒	ATK	DEF	MAG
トライブサポートA	戦場にいる間、自ロードと同じ種族の使い魔のATKを上げる。	+3	+5	+7	ビリオンペイン	ニルヴァーナ	ドラゴンスタッフ
トライブサポートD	戦場にいる間、自ロードと同じ種族の使い魔のDEFを上げる。	+3	+5	+7	クリムゾンバイト	金城絶風	アナクフィス
ATKウィーク	自身が攻撃した敵のATKを一定時間下げる。	−4	−7	−10	オーリウスの剣	リベリオン	メイジロッド
DEFウィーク	自身が攻撃した敵のDEFを一定時間下げる。	−4	−7	−10	ナイトストーンソード	ヴァイステスタメント	ミストルテイン
マナヘイスト	マナ吸収速度が上がる。	−1C			インビンシブル	ノブレスオブリージュ	ルーンスタッフ
ストーンアタック	アルカナストーン破壊力が上がる。	2P(単独)	2P(単独)	4P(単独)	アダマンアクス	ヴェノルドラコニス	ゲフェングニス
タワーアタック	マナタワー制圧力が上がる。	約30% UP			デュートネール	獅龍百鬼	スターゲイザー
ヘイスト	攻撃感覚が短くなる。	約5% UP	約7% UP	約12% UP	イクスキューショナー	千将莫耶	アスクレピオス
スピードアップ	移動速度が上がる。	約4% UP	約7% UP	約12% UP	ミナヅキムネチカ	双天	ヴィシャスロッド
リバースタイムカット	自身が戦場にいる間、死滅した自使い魔の復活時間が下がる。	3Cカット	5Cカット	7Cカット	デスサイズ	ローゼンリッター	相克の杖
エヴォルマナ	覚醒/超覚醒したとき、マナを生み出す。	覚醒時 +5マナ	超覚醒時 +5マナ		破邪の大剣	セイクリッドカース	七星の杖

アーツ

アーツ名	効果内容	数値	WAIT	持続時間
緋剣	自身の攻撃力を一定時間上昇させる。	ATK+50	30	30
紫晶甲	自身の防御力を一定時間上昇させる。	DEF+50	30	30
疾蒼	攻撃間隔が短くなる。	約2カウントに1回攻撃	30	30

アビリティの中でも特に目を引くのはやはり《マナヘイスト》だろう。コスト30相当のマナ吸収速度がさらに速くなるぞ。このアビリティは召喚時にしか付いていないので、武器に悩んだら《マナヘイスト》の付いている武器を装備しておくのがいいだろう!《トライブサポート》系や《ATK・DEFウィーク》も単体では効果はあまり高くないが、重複させていくと十分な効果になることも。試合後半の溢れたマナをロードの覚醒、超覚醒に使う場面も多いので、できるだけサポート効果の高いアビリティを選んでいこう!

アーツは選んだジョブによってその名称と効果が変わる。どれも20マナを使用するがコストに見合った効果を発揮するのでマナが余っているときは積極的に発動させていこう。

リザルトポイント

覚醒状態	撃破	撃破	破壊	制圧	妨害	防衛	ガーディアンスタイル時
召還	10P	1P	1P	1P	1P	2P	3P
覚醒	10P	1P	2P	1P	3P	5P	9P
超覚醒	10P	1P	4P	1P	5P	8P	15P

ほとんどの項目がコスト10の使い魔に相当しているが、ほかと大きく異なる点は撃破ポイント。召喚時に10ポイントしか入らないことはコスト10の使い魔と同じだが、ロードの場合、覚醒、超覚醒時に死滅しても10ポイントしか加算されない。復活時間や召喚コストと合わせてみても死滅することのデメリットが少ないことが分かる。

※各種ポイント補足
「撃破」自ロードが死滅したときに相手が得られる撃破ポイント。
「撃破サポート」自ロードが死滅したときに相手が得られる撃破サポートポイント。
「破壊」自ロードがアルカナストーンを破壊したときに得られるポイント。
「制圧」未制圧、もしくは敵が制圧しているマナタワーを自ロードが制圧したときに得られるポイント。
「防衛」自ロードが防衛したときに得られるポイント。
「ガーディアンスタイル」自ロードがディフェンダー時、ガーディアンスタイル時に得られる防衛ポイント。

チャットを極めし者あらば、運命のパートナーと出会い……試合の支配者とならん……

LORD of SHABELION —ロード オブ シャベリオン—

今作では、キャラクター一人につきかなり豊富なチャットが用意されているが「ユニットの操作に忙しくてそこまで手が回らない」というプレイヤーも多いかも知れない。しかし、ユニットへの指示と同じくらい、味方とのコミュニケーションが重要だ。使いこなして勝利をつかもう!



シチュエーション1 開幕 -first phase-

開幕から序盤の行動は試合の流れを大きく左右する重要なもの。ここでの連携次第で勝敗が決まってしまう場合も少なくない。味方にしっかり自分の意思を伝え、スムーズな立ち上がりを目指したい。

ケース1：信頼関係の始まりは挨拶から！

全国各地から近しいリーグのプレイヤーとマッチングする今作、チームメイトが初対面であることも少なくない。これから共に敵と戦う仲間に、忘れずに挨拶をしておこう。挨拶があるとないとでは印象がガラッと変わるぞ。

ケース2：召喚したい使い魔を伝えよう！

自分のデッキだけでは対応しきれないような局面であっても、味方の使い魔と連携できれば乗り越えることができる。自分がどの使い魔を出すかを伝えることで、味方も方針を立てやすくなるぞ。

チャット例1

よろしくね!

よろしくお願いしますね

チャット例2

この者でいく!

承知!

開幕はなぜ大事なのか?

デッキを完成させてからがある意味試合の本番ともいえるが、開幕で失敗してしまうと、使い魔をそろえることさえできずに試合が終わってしまうこともある。また、相手に先に強い使い魔を召喚されてしまい、自軍マナタワーを制圧されてしまうと、タイムマナが減少するのみでなく、片側のアルカナストーンをたやすく相手に制圧されてしまうなど、大きなアドバンテージを背負ってしまうことになるぞ。隣のプレイヤーと強力し正面の敵を打ち破ろう!

シチュエーション2 中盤 -second phase-

自軍マナタワーの争奪戦が激化する中盤。自軍の弱点をカバーするためにも、味方の使い魔との連携が不可欠となる。味方を支援する際、逆に救援を乞う際にもチャットは必須だ。助けてもらったら感謝の言葉も忘れずに。

一体大型の使い魔を召喚できたとしても、敵陣に苦手なジョブが居る場合はなかなかラインを上げづらい。マナタワーを効果的に荒らすことができなければ、本来その使い魔が吸収できるはずだった分のマナを損してしまうし、万が一撃破されてしまっては元も子もないからだ。そんな時は味方の使い魔が完成したタイミングで同時に攻め上がろう。例えばアタッカーで攻めたいのであれば、苦手なディフェンダーを牽制できるマジシャンと一緒に、同様にマジシャンの場合はディフェンダーと一緒に、といった具合。どの使い魔で、いつ攻めていきたいのか、チャットで伝えて呼吸を合わせよう。

クールに決めろ！　カッコ良すぎるチャット集	
「この業からは逃れられない……それでも……！」(イージア)	謎めいた過去、深い悲しみを背負いながらも前に進もうとする強い意思に心が震える。
「賛美はいらん 王の責務を果たしたまでだ」(イスカル)	漂う王の風格。ちょっとお礼言ったら何か言い出しちゃったよこの人……的な雰囲気。だがそれがいい。
「疼くんだよ……私の半分が……敵を殺せって！」(テオ)	左腕だか左目だか何やら分からないけど自制の効かない自分の半分が暴走して強大な力を発揮してしまいそう!　圧倒的な様式美の前に言葉は無意味だ。

シチュエーション3 終盤 -final phase-

プレイヤーそれぞれがデッキを完成させ、アルカナストーンを巡る駆け引きが複雑化する試合終盤。相手のアルカナストーンを攻めるのか、自軍アルカナストーンを守るのか、味方にしっかりと意思を伝えよう。

ケース1:役割分担が試合の明暗を分ける！

どれだけ優勢でも、大型ユニットが一箇所に集まり、うまく機能できなければ試合に負けてしまう。どのユニットにどんな役割を持たせたいか、味方のユニットにどんな動きをしてもらえると助かるのか、積極的に伝えていこう。

チャット例

この者 でライトストーンを守護する!

ありがとね!

ケース2：最後まで諦めない！

残りのアルカナストーンはすでに最後の一つ。敵のメインユニットは健在。一見すると圧倒的に不利に見える状況であっても、逆転の目が残されていることは意外と多い。「まだ勝てる……、みんなの気持ちが一つになれば……！」その思いをチャットに込めて、味方の士気を高めて形勢を逆転しよう！

味方を鼓舞する熱い台詞！
「諦めるな…まだ終わってはいない！」(イスカル)
「まだいける！逃げたら鞭打ちの刑よ！」(ジュリア)
「まだです！まだ諦めては……。」(アンジェラ)



特別講座! テオの気持ち

なかなかうまく自分の気持ちを表現できないテオちゃん。そんな彼女の心の内を少し覗いてみよう……。

ケース1　開幕

「来いよクズ虫ども、みじめに引きちぎってやる!」

(訳:よ～し、頑張るぞ～！><)

一見完全に放送禁止のように見えるこの台詞も彼女なりのやる気の表れであることがお分かりいただけるだろうか……。

ケース2　フォロー

「どいてなクズども!あたしがやる!」

(訳：ここは私に任せて！　べ……別にあんたのためじゃないんだから、かっかかか勘違いしないでよねっ！><)

味方を助けたいのに、うまく言葉にできない。そんな葛藤の果てに辿り着いた一言が“クズども”。多々あること。

ケース3　勝ちセリフ

「クソブタが!あたしを怒らせるからだ」

(訳：やったねみんな！大勝利だよ～><)

勝利の喜びに酔いしれるテオちゃん。興奮のあまり口をついて出た言葉が“クソブタ”。致し方ないこと。

渾身の勝ちどきも対戦相手には聞こえてないんだよなあ……。

キャラクターたちのヒミツがあらわに!?

運命の扉 攻略

いよいよ始まったストーリーモード「運命の扉」。全国対戦とは一味違ったその魅力を紹介していこう!

ストーリーモードと全国対戦

ストーリーモードは、CPUを相手にプレイする一人用モード。ただし、ストーリーを進めていくには一定回数全国対戦をプレイし、そこで集めた「ソウル」が必要となる。各話に必要なソウルの回収回数は下表の通りだ。

ストーリー概要

選択したロードによって、味方として出てくるロード、敵として出てくるロードは変化していく。また、各ロードには相棒として特定の使い魔を引き連れており、専用のカットインと台詞も用意され、いい味を出している。

なお、自身の使い魔は登録されたデッキ＝使い魔となるため、残念ながら別ロードのストーリーモードからでないと確認できないのだ。



各話に必要なソウルの回収回数

第一話	第二話	第三話	第四話	第五話
2回	2回	4回	8回	14回

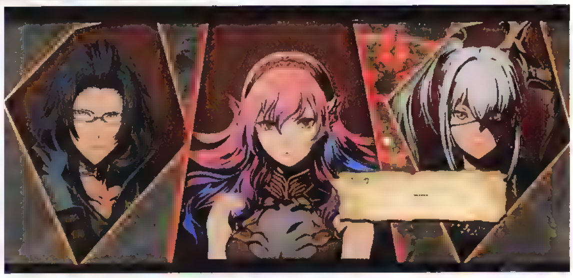
石盤が埋まるごとにストーリーが解放されていく。今回は第五話までのようだが、石盤の数を見るにまだ物語の先は長そうだ。

STAGE I～IV攻略

今回のストーリーでは全5話のストーリが繰り広げられる。第四話までは主に、全国対戦と同様に4対4による対戦となり、勝利条件はアルカナストーンの破壊となる。第一話、第二話は自身以外は敵味方すべてロードを含めた4体の編成で、基本的にアルカナストーンを破壊してくるだけなので、こちらのデッキを完成させて、撃退していけば問題ないだろう。

第三話、第四話では全員8体となり、敵陣も使い魔を育ててマナタワーを荒らしてくるようになる。荒らしに対して味方は基本的にマナ吸収し続けて反撃をしないので、自分で対処していかなくてはならない。

なお、第一話から四話までは、アルカナストーンの残量で勝敗が決する。



敵として「マッドオーク」など前作の使い魔が登場してくるほか、見たことのない使い魔も登場してくる。これは次回の追加カードとなるのか!?

STAGE V　イクリプスゼロ攻略

POINT1 クリア条件は撃破



第五話のクリア条件はアルカナストーン破壊ではなく、こちらのアルカナストーンを破壊しにせまる「イクリプス・ゼノ」の撃破。撃破できずにタイムオーバーになると敗北となるぞ。またイクリプス・ゼノ以外にも相手マナタワーからは［レッドライダー］などのコスト20～30の超覚醒した使い魔がマナタワーを荒らしに来るので注意しよう。

POINT2 行動パターン

イクリプス・ゼノはセンターストーン→レフトスートーン→ライトストーンの順に攻めてくる。必ずアルカナストーンを割り切るまではそこを狙い続けてくるぞ。

基本的にこちらから攻撃を仕掛けていかない限りは攻撃をしてこないが、アルカナストーンを防衛している味方を狙ってくることもある。

また、反撃してくるタイミングはおおよそアルカナストーンを4、5回破壊した後。その時近くにいる相手に対して攻撃を仕掛けてくる。一度攻撃が終わるとアルカナストーンの破壊を再開するので、連続では攻撃してこない。また、それ以外の使い魔たちはマナタワーを荒らすだけで、アルカナストーンの破壊はしてこない。

POINT3 攻撃とスタン

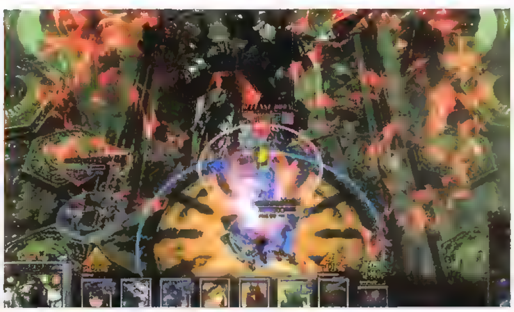


イクリプス・ゼノの通常攻撃は移動中とアルカナストーン破壊中の二種類あり、それぞれ間合いと範囲が異なる。移動中に繰り出す引っ掻き攻撃は自身の前方へ向かって、アルカナストーン破壊中に繰り出す腕の振り回し攻撃は周囲への拡散攻撃となる。

両者ともダメージは通常の使い魔同様、ATKとDEFに準じた値となる。また、一定量ダメージを与えるとスタン状態になる。スタン中は一定時間DEFが10になり、こちらの攻撃がスーパークリティカルとなるので、このスキに集中攻撃を仕掛けよう！　スタンから復帰すると一定時間経過後、イクリプス・ゼノはワープして最初の地点に戻る。また、これによりスペックが上昇しパワーアップする。ただし、HPに変化は無い。スペックの上昇率は一度目ではATKとDEFが30ずつ上がりATK150・DEF130に、二回目は60ずつ上がりATK210・DEF190になる。

ワープした後はレーザー攻撃をしてくる。WARNINGの警告文字から発せられるゼノレイという必殺技で、フィールド上に攻撃予定場所が表示され、一定時間後に極大のレーザーが発射される。おおよそATK40程度の威力だが、全ジョブに対してクリティカル判定になる。この攻撃判定は長時間続き、見た目以上に横幅が広いので、油断して攻撃を受け続けると思わぬ大ダメージとなる。余裕をもって避けておけば大きな被害にならないので落ち着いて移動させよう。





POINT4 制圧を阻止せよ

アルカナストーンの破壊を目指してくるイクリプス・ゼノ。これを阻止するには、施設防衛力が上がるディフェンダーを採用するのが得策といえる。［スクナヒコナ］や［イージス］のガーディアンスタイルでアルカナストーンを守るのがオススメだ。しかもイクリプス・ゼノはアタッカー属性なので、ディフェンダーで攻撃するとクリティカルダメージを与えられるので、アルカナストーンを守りつつ効率よくHPを減らせるのだ！

LoV Labo

実は知らなかったあの秘密に迫る

データ検証

「LoVⅢ」ではさまざまな数字がゲームの画面上で飛び交う。ダメージであったり、ポイントであったりいろいろな場面で見ることになるだろう。それらは戦局や結果を左右する重要なものである事は間違いない。今回はそのデータについて検証してみたぞ!

※掲載している数値データ／記事は2013年10月8日にアップデートされた、Ver.3.006を準拠に、10月17日まで編集部で調査したデータを元に記事作成しています。

INSPECT—OFFENCE— 攻撃

各種ダメージから、各ジョブの攻撃の特性まで気になる要素を検証。新たな戦闘スキルの習得に役立ててほしい!

使い魔は相手をターゲッティング、もしくは非行動時、範囲内に敵の使い魔がいると自動で攻撃をしてくれるぞ。その時、互いに与えるダメージは戦闘している使い魔同士のジョブやステータスによって決まってくる。その関係性についてしっかりと把握し、攻撃した時のダメージを考えながら敵と戦っていくことが勝利への近道だ。

クリティカルとスーパークリティカルについて

スペック差を大きく覆せるので有利なジョブは積極的に攻撃しよう！ クリティカルなら最低でも15、スーパークリティカルは25ダメージ与えるので低コストの攻撃でも大ダメージに!?

ダメージの法則

ATKが高くなればなるほど、DEFで軽減されるダメージも低くなっていきダメージが高くなる。同ジョブの場合、それぞれが50差がついていると1対1で戦闘をするのは厳しいと思っておこう。

ATK10

DEF	ダメージ
5	21
10	19
15	17
20	15
25	13
30	11
45	5

ATK50

DEF	ダメージ
5	41
10	39
25	33
50	23
75	13
90	7
95	5

ATK100

DEF	ダメージ
5	66
25	58
50	48
75	38
100	28
125	20
160	5

ATK150

DEF	ダメージ
5	91
10	89
50	73
100	53
150	27
200	13
220	5

ATK200

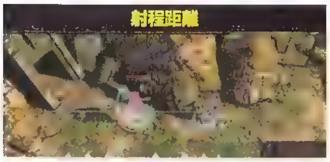
DEF	ダメージ
5	116
10	114
100	78
200	38
210	34
250	18
290	5

各ジョブの攻撃手段について

アタッカー

基本的な移動速度が高く、スマッシュによるダッシュアタックもあるため機動力が高い。敵陣への突撃や遊撃など名前の通り攻撃的な働きをするのにふさわしいジョブだといえる。

射程距離



スマッシュアタック「ダッシュアタック」

ダッシュアタックは現在の移動方向に向かって一定距離を一気に飛び込んでいく。その時、相手の使い魔と接触すると、通常戦闘によるダメージ+コストに依存したボーナスダメージを与えることができる。積極的に狙っていきたい。

固定ダメージ一覧

コスト	与ダメージ	コスト	与ダメージ
自ロード	6	50	22
10	6	60	26
20	10	70	30
30	14	80	34
40	18	90	38

「FLICKER STYLE」

10秒間における攻撃回数	スペックの変化	
約4.5回	ATK90%ダウン	DEF変化無し

攻撃回数が若干アップし移動速度が低下。攻撃の間合いについてはオフェンシブスタイルと変化は無い。

コスト差(10-90)の場合



弾き飛ばし距離

弾き飛ばす距離は互いのコスト差に依存し、コスト差が大幅に開いたとしても、一定距離は必ず弾き飛ばせる。ATKが低い使い魔はフリッカーに専念させるのも一つの手だ。写真はコスト10のアタッカーがコスト90を弾いた距離。

ディフェンダー

移動速度は若干遅いものの、スローアタックで敵の移動速度を低下させたり、ガーディアンスタイルで施設にシールドを張る事で敵の妨害を跳ねのける。守備的なサポートに適したジョブだといえる。

射程距離



スマッシュアタック「スローアタック」

コストに依存した固定ダメージと、5カウント続く移動速度低下効果を与える。移動速度低下効果は攻撃する使い魔のコストが高いほど効果が高くなる。複数でスローアタックを当てる場合、効果時間、速度低下率は最後に攻撃した使い魔の効果で上書きされるぞ！

固定ダメージ一覧

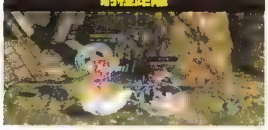
コスト	与ダメージ	コスト	与ダメージ
自ロード	3	50	11
10	3	60	13
20	5	70	15
30	7	80	17
40	9	90	19

「GUARDIAN STYLE」

10秒間における攻撃回数	スペックの変化	
約4回	ATK50%ダウン	DEF30%アップ

ガーディアンスタイル時はATKが50%ダウン、DEFが30%アップし、射程距離、移動速度が低下する。

射程距離

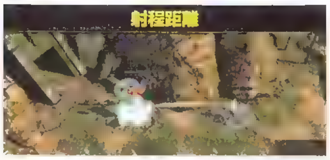


施設防衛時は、シールドを張っていると通常時の約2倍の防衛ポイントを獲得する事ができるので、施設を守るときはできるだけガーディアンスタイルにしたディフェンダーを使っていこう。攻撃射程は通常時に比べると半分以下となり、接近していないと攻撃できなくなるので注意が必要だ。

マジシャン

移動速度は平均的だが、遠距離攻撃可能。安全な位置から一方的に攻撃するなど位置取りが重要になるジョブである。

射程距離



スマッシュアタック「スプレッドショット」

スプレッドショットは使い魔を一定時間以上動かし続けることで範囲攻撃になる。ダメージがATK上昇効果が加算された最終計算値から20%ダウンする代わりに複数の敵を一気に攻撃することができる。攻撃範囲は3段階あり、スマッシュを継続する度に1段階ずつ大きくなっていくぞ。

固定ダメージ一覧

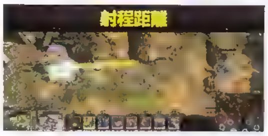
コスト	与ダメージ
共通	通常攻撃の約20%ダウン

「SHOOTER STYLE」

10秒間における攻撃回数	スペックの変化	
約4.5回	ATK50%ダウン	DEF変化無し

射程距離が大幅に伸び、ATKが50%ダウン、攻撃間隔が若干短くなり、移動速度がダウンする。

射程距離



シュータースタイル時の射程距離はほかの攻撃に比べて格段に長い。また、微妙にではあるが、攻撃回数も増えるので、使いどころを見極めて積極的に使っていこう。

INSPECT — ABILITY — 特殊能力

大多数の使い魔が1～3個、何かしらのアビリティを持つが、アビリティによってデッキの組み方はもちろん、戦術や動き方にもさまざまな変化をもたらすぞ。

アビリティ

同じ名称のアビリティでも発動する箇所が召喚、覚醒、超覚醒によって効果が異なるものもあるぞ。召喚では効果が薄いが超覚醒では絶大な効果を発揮するものも!?

アビリティ名称	効果内容
ATKアップ	ATKが30上昇する。
ATKウィークⅠ	自身が攻撃した敵ユニットのATKを約5カウントの間10ダウンさせる。
ATKウィークⅢ	自身が攻撃した敵ユニットのATKを約5カウントの間30ダウンさせる。
DEFアップ	DEFがアップする。(覚醒:15)、(超覚醒:30)
DEFウィークⅠ	自身が攻撃した敵ユニットの DEFを約5カウントの間10ダウンさせる。
DEFウィークⅢ	自身が攻撃した敵ユニットの DEFを約5カウントの間30ダウンさせる。
WウィークⅠ	自身が攻撃した敵ユニットのATKと DEFを約5カウントの間10ダウンさせる。
WウィークⅡ	自身が攻撃した敵ユニットのATKと DEFを約5カウントの間20ダウンさせる。
WウィークⅢ	自身が攻撃した敵ユニットのATKとDEFを約5カウントの間30ダウンさせる。
アローンアップA	周囲に自ユニットが1体もいないとき、ATKがアップする。(召喚:20)、(覚醒:30)。
アローンアップD	周囲に自ユニットが1体もいないとき、DEFがアップする。(召喚:20)、(覚醒:30)。
アローンアップW	周囲に自ユニットが1体もいないとき、ATKとDEFがアップする。(覚醒:30)、(超覚醒:40)。
エヴォルカット	自身の周囲にいる、自身と同じ種族の自使い魔の覚醒コストを5ダウンさせる。ただし、コスト10以下にはならない。
エヴォルマナ	超覚醒したとき、5マナを生み出す。
エネストーンアップA	周囲に敵軍アルカナストーンがあるとATKが40上昇する。アルカナストーンとタワーの中間距離まで効果が発動する。
エネタワーアップA	周囲に敵軍マナタワーがあると、ATKが60アップする。
ガードアップA	ガーディアンスタイル時に、ATKが45アップする。
ガードウィーク	自身が攻撃した敵ユニットの施設防衛力を、一定時間下げる。
ガードブースト	ガーディアンスタイル時に、DEFと施設防衛力が上がる。DEF(覚醒:30)、(超覚醒:50)、(※施設防衛力は30ページ参照)
キルアップA	自身が敵ユニットを一体撃破するたびに、自身のATKが10アップする。
キルアップD	自身が敵ユニットを一体撃破するたびに、自身のDEFが10アップする。
キルアップストーン	自身が敵ユニットを撃破するたびに、自身のアルカナストーン破壊力がアップする。(使い魔を倒す度に、1ポイントずつ加算されていく。)
キルヒール	自身が敵ユニットを撃破するたびに、自身のHPが300回復する。
キルマナモンプラス	自身がマナモンを撃破したときに入手するマナ量が20マナになる。
クリティカルガード	自身が受けるクリティカルとスーパークリティカルが、通常ダメージになる。
コストアップW	戦場にいる、自身と同じ召喚コストの自ユニットが1体につき、自身のATKとDEFが40アップする。最大上昇値は240。
コストカット	自身が戦場に出ている間、自身と同じ種族の自ユニットの召喚コストを5下げる。ただし、コスト10以下にはならない。
サモンマナ	自身が召喚されたとき、マナを生み出す。(ミリア:5)、(白虎 15)
サルーインソード	ATKが80アップする。
じばく	自身が死滅したとき、範囲内にいる自身を撃破した敵ユニットに150ダメージを与える。
ジョブアップA	戦場に自身と同じジョブの自ユニットが1体につき自身のATKが15上昇する
ストーンアタック	アルカナストーン破壊力が上がる。(召喚:約50%アップ)、(超覚:約50%アップ)
ストーンアップA	周囲にアルカナストーンがあると、DEFがアップする。(超覚醒:70)
ストーンアップD	周囲にアルカナストーンがあると、ATKがアップする。(召喚:20)、(覚醒.40)
ストーンアップW	周囲にアルカナストーンがあると、ATKとDEFが60アップする。
ストックアップA	マナタワーまたはゲート内にいる自ユニット一体につき、自身のATKが10アップする。(自ロードも含む)
スピードアップ	移動速度が上がる。(※31ページ、移動速度一覧参照)
タイプアップA	戦場にいる、自身と同じ<タイプ>の自ユニット一体につき、自身のATKが10上昇する。
タイプアップD	戦場にいる、自身と同じ<タイプ>の自ユニット一体につき、自身のDEFが10上昇する。
タイプアップW	戦場にいる、自身と同じ<タイプ>の自ユニットが多いほど、自身のATK・DEFが上昇する。(覚醒.10)、(超覚醒:20)。

アビリティ名称	効果内容
タイプサポートA	自身が戦場に出ている間、自身と同じ〈タイプ〉の自ユニットのATKをアップする。ただし、自身は効果を受けない。(召喚.10)(超覚醒:20)
タイプサポートD	自身が戦場に出ている間、自身と同じ<タイプ>の自ユニットの DEFがアップする。ただし、自身は効果を受けない。(召喚:10)、(覚醒:10)
タイプサポートW	自身が戦場に出ている間、自身と同じ<タイプ>の自ユニットのATKと DEF10アップする。ただし、自身は効果を受けない。
タイプブースト	戦場に自身と同じ<タイプ>の自ユニットがいると、自身のATKと DEFが50アップし、移動速度が上がる。(※31ページ、移動速度一覧参照)
タイムマナヘイスト	自身が戦場に出ている間、時間経過で得られるマナの入手速度が6秒間短縮される。
タワーアタック	マナタワー制圧力が上がる。(※31ページ、マナタワー制圧速度表参照)
タワーアップA	周囲にマナタワーがあると、ATKがアップする。(召喚:20)、(覚醒:40)
タワーアップD	周囲にマナタワーがあると、DEFがアップする。(召喚.20)、(覚醒:40)
デッドアップA	自身が死滅する度にATKが30アップする。この効果は死滅後も継続する。
デッドコストカット	自身が死滅したとき、未召喚の自使い魔のうち、最もコストが高い自身と同種族使い魔の召喚コストを60カウントの間、50%減少する。
デッドマナ	アビリティが発動する状態にかかったコストが自身の死滅時に戻ってくるが、復活カウントが5カウント延長する。
トライブサポートA	自身が戦場に出ている間、自ロードと同じ種族の自ユニットのATKが10アップする。ただし、自身は効果を受けない。
トライブサポートD	自身が戦場に出ている間、自ロードと同じ種族の自ユニットの DEFを10アップする。ただし、自身は効果を受けない。(召喚:5)、(覚醒:10)
にげる	HPが一定以下のとき、移動速度が上がる。(※31ページ移動速度一覧参照)
バリエアップA	戦場にいる自ユニットの種族数が多いほど、自身のATKがアップする。(1種族:10、2種族:15、3種族:20、4種族:40、5種族:90)
ピンチアップA	自軍のアルカナストーンの残量が一定以下になると、ATKが上がる。(残り2つ以上の場合:20、1以下の場合90)
フリックアップA	フリッカースタイル時に、ATKが上がる。マルドゥク超覚醒時(ATK:160→136)
ブレイクアップA	自身がアルカナストーンを一定量破壊するたびに、ATKが10アップする。
ブレイブアップW	自身が攻撃した敵ユニットの召喚コストが50以上のとき、ATKと DEFが50ずつ、一定時間上がる。
フレンドアップA	戦場に自ユニットの雷神がいると、自身のATKが80上昇する。
フレンドアップD	戦場に自ユニットの風神がいると、自身の DEFが80上昇する。
フレンドリンクW	自身のATKと DEFが周囲にいる自ユニットのアリスと等しくなる。ただし、元の値より下がる事はない。
ヘイスト	攻撃間隔が短くなる。(超覚醒:攻撃速度が約20%UP)
ポイゾアタック	自身が攻撃した敵ユニットのHPを一定10秒間の間1秒ごとに5ずつ減少させる。
マイストーンアップD	周囲に自軍アルカナストーンがあると、DEFが70アップする。
マイタワーアップA	周囲に自軍マナタワーがあると、ATKが40アップする。
マナアップA	所有マナが多いほどATKが上がる。マナ/ATK(超覚醒)30/20、60/20、90/40、120/100、(覚醒)30/10、60/10/、90/10、120/40
マナアップD	所有マナが多いほど、DEFが上がる。マナ DEF、30/20、60/20、90/40、120/100
マナヘイスト	マナ吸収速度が上がる。
マナマックスアップ	自身が戦場に出ている間、マナゲージの最大値が120に増える。
みんなのうらみ	自身が戦場に出ている間、自ユニットが一体死滅する度に自身のATKが10アップする。
リジェネ	HPが徐々に回復する。(覚醒:1カウントに3回復)、(超覚醒:1カウントに5回復)
リベンジアップD	自身が戦場に出ている間、自ユニットが一体死滅する度に自身の DEFが10アップする。
レンジアップ	ファイタースタイル時に、射程距離が伸びる。マナタワー範囲内から隣のストーンまでギリギリ攻撃が届く。
光のダイヤモンド	ATK・DEF・移動速度が下がる。召喚時ATK/DEF(共に20%ダウン)、覚醒時ATK/DEF(共に20%ダウン)
魂の代償	最大HPが200ダウンし、ATKが80アップする。
死の鎧	DEFが70上昇する。ただし、戦場にいる自ユニットのうち、最もコストが低いユニットが1体死滅する。自ロードは対象外。自身も対象に含まれる。
死の剣	ATKが70上昇する。ただし、戦場にいる自ユニットのうち、最もコストが低いユニットが1体死滅する。自ロードは対象外。自身も対象に含まれる。
封印解放	ATK・DEF・移動速度が上がる。シェラハ超覚醒時ATK/DEF(220/220)

アーツ

特定の使い魔だけがそれぞれ固有のアーツを持っている。
一定のマナを消費するが、どれもコストに見合った効果を持つものばかりだ!

所持使い魔	名称	消費	範囲	効果内容	ウェイト	効果時間
パーシヴァル	聖杯の詩	20	大	対象使い魔の移動速度が上昇する。(※31ページ、移動速度一覧参照)	120カウント	60カウント
巴御前	一人当千の強者なりや	30	自分	15カウントごとに自身のATKが20アップしていく。上限は無い。	無し	永続
美獣イザベラ	ラミアンナーガ	30	中	範囲内の敵ユニットに対して30ダメージを与える。スーパークリティカル判定もあるが、その場合は効果対象のDEFの値によってダメージが変動する。	10秒	一瞬
ポポ	マナステップ	30	中	各使い魔のマナ吸収速度が3カウント短縮される。	無し	永続
ハンニバル	カルタゴの赤い壁	20	自分	ダメージを受ける度に自身のDEFが4ずつアップしていく。ダメージ量は関係無く、最大で250上昇する。	無し	永続
ガレアード	破鎧甲	20	自分	アルカナストーンの残り量が少ないほどアルカナストーン破壊力がアップする。ゲージを一人で割り切ったときの必要メーター回転数(残3:39回、残2:28回、残1:20回)	60カウント	60カウント
ラー	メル・メレウト	30	自分	自身のHPが全回復し、DEFが50アップするし、施設防衛力がアップする。	30カウント	30カウント
アトロポス	運命の調律	30	中	範囲内にいる自ユニットのHPを300回復させる。	30カウント	一瞬
オメガ	波動砲	50	中	対象の敵ユニットと範囲内にいる敵ユニット全体に150ダメージ与える。以降は1カウントごとに5ダメージを与え、最大100ダメージ与える。	30カウント	20カウント
朱雀	要害堅固	20	大	範囲内の自ユニットのDEFが30アップする	無し	永続
デュランダル	奇跡の門	40	大	範囲内にいる味方ユニットをゲートに帰還させる。	60カウント	一瞬
キュオ	天使の福音	40	全体	戦場いる味方ユニットにリジェネの効果を与える。1カウントごとにHPが3回復。自身の移動速度は約40%ダウンする。	無し	永続
ダークアリス	アリスの不思議な薬	20	中	範囲内にいる自ユニットのアリスのHPを300回復させる。	60カウント	一瞬
フルフル	魔生奮迅	20	中	対象使い魔のATK+20、DEF+20、移動速度を上昇させる。(※31ページ、移動速度一覧参照)	60カウント	60カウント
アマイモン	地の王が命ず"疾"	50	全体	戦場にいる、自ユニットの移動速度が上昇する。(※31ページ、移動速度一覧参照)	無し	永続
ムー	静かなれ太陽石	30	中	範囲内の敵ユニットのATKを30ダウンさせる。	無し	永続
バアル	怒しむ嵐雨	20	中	範囲内にいる自ユニット全体の移動速度が上がる。(※31ページ、移動速度一覧参照)	無し	30秒
水虎	ウォー・クライ	20	全体	戦場にいる自ユニットのマジシャンの射程距離が約2倍になる。	無し	永続
ハデス	死王礼賛	30	中	範囲内の敵ユニット全体に1カウントで約5のダメージを与える。スーパークリティカルの判定は無し。	無し	永続
安部晴明	天地封神令	30	中	範囲内の敵の使い魔の移動速度を減少させる。(速度減少効果によりアタッカーがスマッシュ準備状態に移行できなくなる)	永続	永続
死を喰らう男	スタンウィンド	30	中	対象の敵使い魔に対してATK200相当のダメージを与え、アビリティによる効果を打ち消す。	30カウント	30カウント
モルボル	くさいいき	30	小	範囲内にいる敵ユニット全体のATKとDEF15ダウンさせ、移動速度を下げる。	無し	永続
ベドラム	魂縛り	10	中	対象使い魔の移動速度が上昇し、効果中に死滅すると復活カウントが0になる。(※31ページ、移動速度一覧参照)	10カウント	60カウント

アルティメットスペル

時間経過と戦況によりゲージの速度が異なり、ゲージがたまるごとに0～3までLvが増加していく。Lv.0では使用することができないが、Lvが上昇する毎に効果がドンドン大きくなっていきLv.3になると、どれも絶大な効果を発揮する。

ゲージ増加速度 アルティメットスペルゲージは時間経過以外にも、試合状況によって、増加速度が変わっていくぞ。

名称	状態	効果内容	効果時間	使用可能時間
リターンゲート	LV.1	自ユニットがゲートへ帰還し、HPが200回復する。	一瞬	455
	LV.2	自ユニットがゲートへ帰還し、HPが400回復する。	一瞬	390
	LV.3	自ユニットがゲートへ帰還し、HPがMAXまで回復する。	一瞬	155
キュアオール	LV.1	自ユニットのHPが200回復する。	一瞬	455
	LV.2	自ユニットのHPが400回復する。	一瞬	330
	LV.3	自ユニットのHPがMAXまで回復する	一瞬	59

名称	状態	効果内容	使用可能時間	効果時間
パワーライズ	LV.1	自ユニットのATK、DEFがともに+20	392	20秒
	LV.2	自ユニットのATK、DEFがともに+50	300	40秒
	LV.3	自ユニットのATK、DEFがともに+80	17	50秒
クイックドライブ	LV.1	自ユニットの移動速度が上昇する。(※31ページ移動速度一覧を参照)	465	30秒
	[illegible]		[illegible]	[illegible]
	LV.3		59	120秒
リザレクション	LV.1	死滅した使い魔を復活させる。復活した使い魔の召喚コストが10となる。	392	60秒
	LV.2	死滅した使い魔を復活させる。復活した使い魔の召喚、覚醒コストが10となる。	300	60秒
	LV.3	死滅した使い魔を復活させる。復活した使い魔の召喚、覚醒、超覚醒コストが10となる。	155	60秒

※使用可能時間は残りカウントで表示。アルカナストーンの状態が均衡状態という条件で測定。

LoV Labo

INSPECT—POINT— リザルトポイント

試合終了後の順位を決める「LoVⅢ」では最重要な要素といえるリザルトポイントについての検証データをまとめてみたぞ。

撃破

条件 敵軍のロード、もしくは使い魔の止めを差したプレイヤーが撃破ポイント、死滅時にダメージを与えていたプレイヤーが撃破サポートポイントを獲得する。攻撃したロード、使い魔それぞれに加算される。

コスト10、20はコストと同じ値、コスト30以上はそのコストの倍の撃破ポイント、さらに覚醒・超覚醒時にはそれぞれ＋60ずつの撃破ポイントが入る。高コスト使い魔を撃破したときの恩恵は大きい。撃破サポートはコストの10分の1のポイントしか獲得できないが、攻撃した使い魔それぞれにポイントが入るので、一度は全員で攻撃して、あとは高コスト使い魔などでトドメを刺しておくといいぞ。

撃破ポイント				撃破サポート
コスト	召喚時	覚醒時	超覚醒時	共通
10	10P	70P	130P	1P
20	20P	80P	140P	2P
30	60P	120P	180P	3P
40	80P	140P	200P	4P
50	100P	160P	220P	5P
60	120P	180P	240P	6P
70	140P	200P	260P	7P
80	160P	220P	280P	8P
90	180P	240P	300P	9P

アルカナストーン破壊

条件 敵軍のアルカナストーンを破壊するたびにコスト(破壊量)に応じたアルカナストーン破壊ポイントを獲得

アルカナストーン破壊ポイントはゲージが1周するたびに使い魔の破壊量に応じたポイントを獲得できる。破壊量は基本的にコストに応じた数値となっているが、相手のディフェンダーがアルカナストーンにシールドを張っていた場合、破壊量が相手の施設防御力を上まわらなければアルカナストーンを破壊できずポイントも獲得できない。また、1体では獲得できるポイントは同じだが、同コストの2体が同時に破壊した場合では獲得できるポイントが下がる場合があるようだ。

コスト	共通	2体で破壊	ストーンアタック	破城甲
10	1P	2P	2P	
20	2P	4P		
30	3P	5P	7P	
40	3P	6P		
50	4P	7P		
60	4P	8P		
70	5P	9P		16P(最大)
80	5P	10P		
90	6P	11P		

制圧

条件 未制圧、もしくは敵のマナタワーを制圧時、制圧ゲージが1周するたびにポイントを獲得。

マナタワーの制圧ゲージが一周する度に制圧ポイントを獲得できる。試合開始時にほぼ確実にマナタワーの制圧をするためか、破壊や妨害に比べてポイントの獲得量が低く、コスト差も大きくない。だからといって軽視していいというわけではない。マナタワーが、行動の拠点となりやすいゲームなので、ポイントは低いながらもかなり重要な要素となっているぞ。

相手の行動範囲を狭めるという意味でも、スキあらば相手のマナタワーを制圧していこう。

コスト	共通
10	1P
20	1P
30	1P
40	1P
50	2P
60	2P
70	2P
80	2P
90	2P

妨害

条件 相手のマナタワーから一定範囲内に自軍の使い魔が、約3カウント侵入していると獲得。

妨害の獲得ポイントもほかと同じくコストに依存しており、覚醒・超覚醒によって獲得できるポイントが上昇していく。妨害の一番重要なところは「相手のマナタワーから一定の範囲内に侵入」ということだろう。対象範囲がかなり広く、マナタワーを囲む円の約2倍程の広さとなっている(右ページ参照)。侵入していればいいだけなので、敵のマナタワー内に侵入せずとも周りにいてプレッシャーを与えるという行為もポイント獲得の対称となっているようだ。序盤〜中盤で相手のマナタワーをうまく攻められたのなら、中に逃げた使い魔が逃げ出すまで周りをうろついてプレッシャーをかけていこう！

コスト	召喚	覚醒	超覚醒
10	1P	3P	5P
20	2P	4P	6P
30	2P	4P	6P
40	2P	4P	6P
50	2P	4P	6P
60	2P	4P	6P
70	4P	6P	8P
80	4P	6P	8P
90	4P	6P	8P

防衛

条件 自軍のアルカナストーンorマナタワーの一定範囲内に自軍の使い魔がいる。
一定時間(約5カウント)毎に防衛ポイントを獲得。

防衛ポイントはアルカナストーンもしくはマナタワーの範囲内かつ、マナ吸収以外の行動を取っている時に獲得できる。必ずしも敵と交戦しなくてはいけないわけではなく、拠点に陣取り、敵を寄せ付けないという行動もポイント対象として評価されているようだ。

ほかのポイントと同様に基本的にコストに依存しているが、ディフェンダーのガーディアンスタイルにより施設にシールドを張っているときはポイントが約2倍となる。

この獲得ポイントは非常に大きく、ゲーム内でのアルカナストーンを守るということの重要性がよく分かることだろう。だが、もちろん防衛してるだけでは勝つことはできないので、相手の使い魔が攻めてこない時はディフェンダーも防衛に徹していないで攻めに回るなどの機転が必要だぞ。

コスト・状態別防衛ポイント(通常時)

コスト	召喚	覚醒	超覚醒
10	2P	5P	8P
20	2P	5P	8P
30	2P	5P	8P
40	3P	6P	12P
50	3P	6P	12P
60	3P	6P	12P
70	6P	9P	12P
80	6P	9P	12P
90	6P	9P	12P

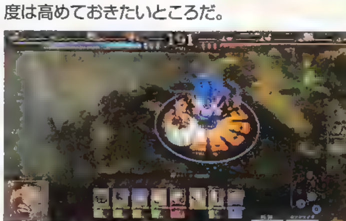
コスト・状態別防衛ポイント(ディフェンシブスタイル時)

コスト	召喚	覚醒	超覚醒
10	3P		
20	3P	9P	15P
30	3P	9P	15P
40	6P	12P	18P
50	6P	12P	18P
60	6P	12P	18P
70	12P	18P	24P
80			
90	12P	18P	24P

ガードブースト時

これによりポイントが増えるという事は無いようだが、施設防御力はアルカナストーンを守る上で非常に重要な要素となるので、積極的に守備を請け負って防衛による貢献度は高めておきたいところだ。

ガードブースト時防衛ポイント	
[スクナヒコナ]	15P
[イージス]	18P
[ラー]	24P



たとえ敵が居ないアルカナストーンだったとしても、コスト10の使い魔への抑止力としての働きは評価される。ただし、敵が来ないアルカナストーン上にいつまでもいるのでは単純な戦力ダウンにつながるので注意。



[ラー]による施設防衛力があれば、高コストの使い魔が密集してきても、一人で守ることができる。防衛している使い魔がだれなのかをよく見て、自分は加勢するべきなのか、それとも攻めるべきかどうか見極めていこう。

INSPECT—SPEED— 移動速度

ジョブの種類やアビリティによって移動速度は大きく異なる。実際にどれくらい違うのかをここでは検証してみたぞ!

移動速度の法則

移動速度はまず大きく分けてジョブ毎に3種類、そして移動速度アップ系のアーツ、召喚・覚醒・超覚醒時の《スピードアップ》などのアビリティによって変化する。さらに、使い魔の覚醒、超覚醒でも移動速度が上がっていることが判明した! 特にアタッカーの超覚醒とディフェンダーの召喚時では20秒近くの速度差がついている。ただでさえ移動速度が遅くアタッカーを捕まえにくいディフェンダーは無闇に相手を追いかけず腰を据えて超覚醒をすることも重要だといえる。また移動速度アップのアーツやアビリティはそれぞれに微妙な差異があるようだ。特にアーツは効果時間があるものほど、その恩恵が大きい。一時的ではあるが、コストを払って効果を得るのは、決して無駄ではないはずだ。なお、「魂繰り」などのアーツは効果時間よりもウェイト時間が短く、重ね掛け可能だが、効果は重複されず、効果時間が上書きされるぞ。

速度一覧(画面最下部から最上部まで直線で移動するのに掛かった時間)

召喚		覚醒		超覚醒	
ジョブ各種					
アタッカー	46秒	アタッカー	43秒	アタッカー	39秒
ディフェンダー	58秒	ディフェンダー	52秒	ディフェンダー	47秒
マジシャン	53秒	マジシャン	49秒	マジシャン	44秒
ディフェンシブスタイル時(各ジョブ共通速度)					
アタッカー	74秒	アタッカー	65秒	アタッカー	58秒
アーツ(各種ともアタッカーの召喚時で計測)					
魂繰り	35秒	聖杯の詩	35秒	地の王が命ず"疾"	42秒
慈しむ嵐雨	39秒	魔生驀迅	46秒		
アビリティ各種					
オーディンなど(スピードアップ:召喚)	43秒	オーディンなど(スピードアップ:覚醒)	38秒	オーディンなど(超覚醒)	35秒
		オロバス(スピードアップ:覚醒)	46秒	レッドライダー(スピードアップ:超覚醒)	33秒
シェラハ《封印開放》	40秒	ラドン《タイプブーストW》	32秒	サボテンダー《にげる》	30秒
アルティメットスペル(アタッカーの召喚時で計測)					
クイックドライブ全レベル共通			31秒		

INSPECT—FIELD— 施設各種

前ページではリザルトポイントへの解説をしたが、ここではそれに付随する施設に関する話を紐解いていこう。

マナタワーの制圧

マナタワーは開幕にだれもが制圧する拠点であるが、ほとんどの人が何気なく制圧しているだろう。ここではその何となくを打開するべく、マナタワーの制圧に掛かる回転数をコストごとに表にまとめた。1回転に掛かる時間はおよそ1.3秒と全条件で共通。制圧量はジョブに関係なく、コストが大きくなるごとに早くなっていくという結果となった。コスト10、コスト20の制圧量は非常に小さく、コスト30以上はなだらかに制圧量は増えていくようだ。試合の中盤や終盤では敵の妨害もあるので、コスト30以上の使い魔を複数連れて速やかに制圧し終えてしまいたい。なお、制圧していないと、一度ためたゲージは約40カウントで100%分のゲージが0になってしまう。

1体ごとの制圧速度

コスト	制圧に必要な回転数	コスト	制圧に必要な回転数	コスト	制圧に必要な回転数
10	80回転	40	45回転	70	36回転
20	68回転	50	43回転	80	34回転
30	50回転	60	39回転	90	32回転

開幕の制圧速度が早いデッキは?

開幕によく見かける使い魔たちの編成毎にかかる回転数を表にまとめた。高コストの使い魔を召喚するよりは、複数で制圧する方がより少ない回転数で制圧できるようだ。特に魔種単では[ミリア]の《サモンマナ》によるコスト10の使い魔4体、《タワーアタック》持ちによる制圧速度は圧倒的だ。

デッキパターン(すべてロードを含む)	回転数
コスト10×3枚	20回転
[白虎](コスト30)+コスト20の使い魔	22回転
[白虎](コスト30)+コスト10の使い魔×2	18回転
[キマ](コスト10)+[ハルファ](コスト30)	23回転
[ミリア](コスト10)+10コスト×3枚	16回転
魔種単コスト10×4(《タワーアタック》1)	15回転
魔種単コスト10×4(《タワーアタック》2)	14回転
魔種単コスト10×4(《タワーアタック》3)	13回転

マナの吸収速度

マナの吸収速度はコストによって微妙に差が開いていく。コスト10やコスト20ではあまり差が無いが、高コストになればなるほど速くなり、コスト90になるとコスト10の倍以上の速度でマナを吸収する事ができるぞ。開幕ではコスト10の使い魔を複数出す方がマナ吸収速度は早いが、戦いながらマナを吸収できる分、高コストもしっかり召喚して、マナを吸収させていきたい。またロードのマナ吸収の早さも見逃せない。

コスト	秒数	マナヘイスト	コスト	秒数	マナヘイスト
10	20秒	18秒	60	14秒	
20	19秒	15秒	70	13秒	
30	16秒		80	11秒	
40	15秒	10秒	90	10秒	
50	14秒		ロード	15秒	

《マナヘイスト》は高コストになるほど、その恩恵は大きく、コスト40の[アレキサンダー]ではコスト90と同等の吸収速度となる。

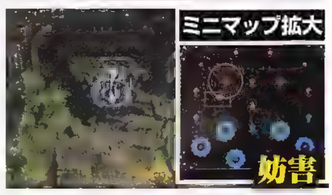
アルカナストーン破壊について

アルカナストーンの破壊をそれぞれのコスト毎に1体で破壊してみたときのポイントをがこちら。コスト10でアルカナストーンを破壊すると1回転毎に1ポイント入手でき、400回転でアルカナストーンを割り切ることができた。だが、コスト20でアルカナストーンを制圧すると1回転で2ポイント入手できるのだが、167回転で終わってしまい、合計ポイントは334ポイントとコスト10で割ったときに比べて66ポイントも低くなってしまった……。これは獲得ポイントには小数点以下の数値があり、それが無視されていると推測されるためであって、1本辺りの合計400ポイントを全部獲得するのは非常に困難といえるだろう。もしも、コスト10だけでストーンを破壊すれば400ポイントすべてを獲得できるかもしれない!?

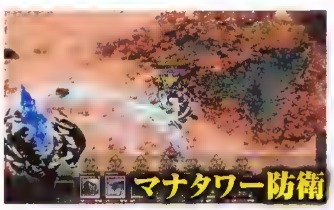
コスト	破壊に必要な回転数	一回転当たりのポイント	割り切ったときのポイント
10	400回転	1P	400P
20	167回転	2P	334P
30	134回転	3P	402P
40	112回転	4P	336P
50	96回転	5P	384P
60	84回転	6P	336P
70	75回転	7P	375P
80	67回転	8P	335P
90	61回転	9P	336P
アビリティ《ストーンアタック》持ちの使い魔の場合			
コスト10	182回転	2P	364P

妨害と防衛の範囲

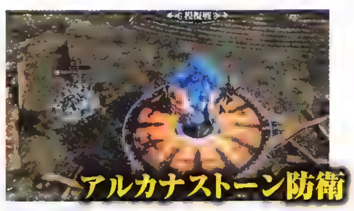
妨害と防衛の有効範囲はそれぞれこの通りである。防衛がほぼアルカナストーンやマナタワーの周りの円上までなのに対し、妨害の範囲は非常に広いことが分かる。マナの採取の必要は無くなった低コストの使い魔たちは攻められる場所を探しつつ、できるだけ妨害ポイントを獲得できる範囲内で待機させてみるのも手かもしれない。



マジシャンのシュータースタイルも範囲内となる。



マナタワーの範囲内のみ。外に出ると対象外。



使い魔一体分ほど、離れていても対象となる。

※秒数表記のデータはストップウォッチで各100回ずつ計測し、その平均値を掲載している。



変更点400以上！ 史上最大の大型Ver.UP実装
めまぐるしく変化する戦場に乗り遅れるな！

戦国大戦 1590 葵 関八州に起つ



戦国大戦 1590 葵 関八州に起つ
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：稼働中（2013年6月20日）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Ver.2.12Bではすべてが注目武将となる!?

先日実装された計略調整点数400という、超大型の調整数を誇るVer.2.12Bの稼働により大きく戦況が変化した本作。今回も前半と後半の二カ所で『戦国大戦』最前線の情報をお届けするぞ。

まず、前半では、先日の「戦国大戦界 生祭」で公開されたトップランカーたちによる特別ニコ生番組「いくさ祭 第二陣」と、トップランカーたちによるテクニック指南満載の実戦仕様な「戦国大戦 大祭 第五陣」の情報をお届け！ そして、恒例の主君インタビューでは、騎馬単のカリスマ「はやて軍団1主君」が登場！ 知られざる超絶スキルの秘密と、騎馬単デッキ運用のコツを語ってもらった。

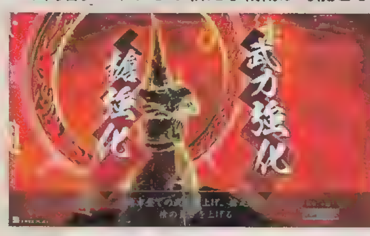
82ページからの後半は、Ver.2.12B全変更点リストを公開！ こちらも要チェックだ！



Ver.1.0に登場した武将から最新の追加武将まで、大規模Ver.UP後の戦場ではどの武家や武将も戦場で活躍できるチャンスを秘めている。新規参入主君の中には計略を知らない武将も居るかも!?

新家宝「鎧」追加！

新たに加わった家宝は「槍の長さ」を伸ばすものと、「鉄砲隊の射撃の射程と発射弾数」を向上させるという内容。これにより新たな戦術が可能となった！



新家宝により、槍足軽、鉄砲隊メインの新たなデッキの可能性が広がった！

Ver.2.12B全変更点＆新家宝などを掲載！ 攻略は82ページから！

シリーズ第五弾は、トップランカーのスキルに注目した「実戦仕様」の大祭！

戦国大戦界 大祭 第五陣 11月28日発売

シリーズ五作目となる「戦国大戦界 大祭 第五陣」が11月28日（木）に発売決定！ 今回の大祭は今までとは少々ことなり、トッププレイヤーによる「強くなるため」の特別講座がメイン！ 各兵種のエキスパートによる解説は、ワンランク上を目指す主君に役立つこと間違い無し！ もちろん、戦国大戦界コンテンツでは無くてはならない声優陣も生徒として参加！ 三浦祥朗さん、菅沼久義さん、最上嗣生さん、五十嵐裕美さんがトップランカーたちの講義によりスキルアップする!?

そして特別付録となるEXカードは、既に排出されている【SS】お鍋の方と同様、アニメ版「まおゆう魔王勇者」コラボカードのEX今井宗久！ 戦国時代の商人となった青年商人の能力はいかに!?

書名：戦国大戦界 大祭 第五陣
発売日：2013年11月29日
価格：1680円（税込）
付録：トールケース付きDVD＋アニメ版「まおゆう魔王勇者」コラボカード【EX】今井宗久



特別付録
アニメ「まおゆう魔王勇者」
【EX】今井宗久



※画像は仮の内容です。製品と異なる場合があります。

戦国大戦界 凱旋記
THE SENGOKU TAISEN WORLD

番外編

今回は番外編として、「いくさ祭」前回覇者 魔法のランプ主君に大会への意気込みを伺いました!

いくさ祭 第二陣 11月23日(土) ニコ生放送予定!

戦国大戦界 いくさ祭 第二陣

——特別称号「いくさ人」をかけて競う「いくさ祭第二陣」が開催されます。前回の生祭トーナメントはいかがでしたか?

魔法のランプ（以降、ランプ）　また特別称号が無くなっちゃうんですね……。前回はこちらが有利なデッキ相性ばかりでしたし、運にも恵まれての優勝だったと思います。けれど、二度もそれには期待できないので、今度は自分の力で「いくさ人」の称号を守りたいですね。もちろん、チーム戦なので、チームメイトにも期待してます（笑）。

——今回はいつもの生祭メンバーのほかに、ザ・ナス主君や盆燈主君、江東の虎主君など、各地方のトップランカーさんたちがそろいましたね。

ランプ　メンバーが豪華ですね!　ただ、僕にとってはつらい要素でもあるので、少々複雑な気持ちでもあります（笑）。けれど、なかなか一緒に集まれない人たちがそろうので、きっと盛り上がる大会になると思いますよ!

——どのようなところに注目してほしいですか?

ランプ　普段の対戦や公式大会などでは見ることができない、チーム戦ならではの駆け引きでしょうか。もちろん対戦内容にも注目してもらえたらうれしいです。僕は大筒戦で綺麗に戦うことができないので、がむしゃらに攻城を狙っていきます!　一度くらいかっこよく落城させたいですが、このメンツでは……ちょっと……できるだけ頑張ります!!

——大型Ver.UPで環境が大きく変わりそうですが、どのようなデッキで参戦予定なのでしょうか?

ランプ　生祭を見たんですが、今回は計略変更となる武将が多く、今まで使ってきた武将も変わりそうなので本当に悩ましいです。また、勝氏に相談しないと!?

——最後にメッセージをお願いします。

ランプ　前回のチーム戦では決勝で負けてしまい悔しい思いをしましたので、今度こそ一緒に勝ちますので、応援よろしくお願いします!!

ニコ生チケット特別付録は ぷち雑賀衆セット旗印!

チケット：1050ニコニコポイント
詳細は戦国大戦界HP
<http://eb1059.com/>
にて公開!



本誌付録カード『三国志大戦3』EXカード

【EX】張飛で三国志大戦店舗大会に出陣!



本誌の付録は『三国志大戦3 ～WAR BEGINS～』のEXカード【EX】張飛!『三国志大戦トレーディングカードゲーム』のイラストを使用した、スペック、計略ともに完全新規の内容となる新たな武将カードだ。[illegible]だった漢群の2コスト槍兵の新たな選択肢としてぜひ活用していただきたい!

『三国志大戦』では、先日まで募集していた「セガ公認店舗大会」の開催店舗が11月2日から順次公開される予定だ。この大会では、功績に応じて優勝者：奉先、準優勝者：仲穎、敢闘賞：伯珪といった特別称号が授与される。開催店舗は全国各地からエントリーされたとのことなので、ぜひとも地元のゲームセンターで特別称号をゲットしよう!

大会の詳しい情報などは『三国志大戦3 ～WAR BEGINS～』公式ホームページにて随時更新予定とのこと!

三国志大戦公式 HP<http://www.sangokushi-taisen.com/>

トッププレイヤーの極意に迫る！

戦国大戦英雄譚

第7回：はやて軍団1主君

今回は『三国志大戦』から活躍する騎馬単デッキのカリスマはやて軍団1主君が登場。唯一無二の騎馬隊運用には、彼しか実行できないかと思われる独特の操作方法があった！



――『戦国大戦』をはじめたきっかけについて教えてください。

はやて軍団1（以降、はやて） 魔法のランプさんにすすめられたのがきっかけです。始める前は『三国志大戦』と同じようなゲームなのかな？ と思っていたのですが、実際にプレイするとぜんぜん違うゲームに感じて面白いなと思い今に至ります。

――始めた時期はいつごろなのでしょうか？

はやて 正確には覚えていないのですが、【R】武田信虎が強かった時期でしたね。ただ、そのときは『三国志大戦』もプレイをしていました。完全に『戦国大戦』をメインにするようになってから、まだ一年もたっていないはずです。

――『三国志大戦』との違いはどのような要素に感じましたか？

はやて パッと見は似ているようで、細かい要素がたくさん変わっている印象でした。特に統率差による押し合いは印象に残った要素でしたね。

――大戦シリーズをプレイするまでは、ほかのアーケードゲームをプレイしていたのでしょうか？

はやて 全くやってなかったです。『三国志大戦』がほぼ初めてです。アナログのカードゲームもプレイしていませんでした。ただ、家庭用ゲームは遊んでいて某ハードのキャラクターたちが大乱闘するゲームでは大会に出るくらいやってました（笑）。

――『戦国大戦』で注目している主君は居ますか？

はやて 仁義なき青井主君です。『三国志大戦』でもそうだったのですが、ラスボスと呼ばれている最強のプレイヤーでしたし、個人的にも大会で負けているので、どうしても意識しちゃいます。ラスボスと聞くと挑みたくなっちゃうじゃないですか（笑）。

――普段は、どのような環境でプレイされているのですか？

はやて ホームのゲームセンターで友人と一緒にプレイすることが多いですね。

――一日にどのくらいプレイされますか？

はやて 平日は3セットくらいで、休日なら10セットくらいプレイすることがあります。忙しいときでもできるなら毎日1セットはプレイしておきたいんですよ。休み時間などに無理矢理行くこともあります。一日でも空くとプレイしたときに、何か違和感のようなものを感じるので。

――『戦国大戦』で印象に残っていることはありますか？

はやて 『三国志大戦』でも神速系を使っていたので、【R】真田信幸の「電光石火の采配」が出たことです。出たときには必ず使ってやろうと思いました。今はちょっと伊達が強いので浮気してますが（笑）。

――お気に入りの武将は居ますか？

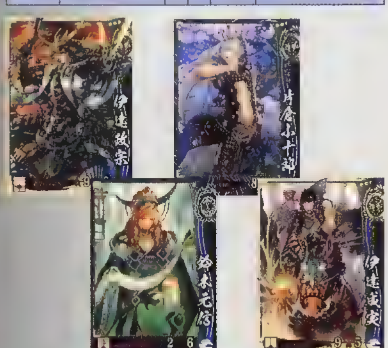
はやて やはり【R】真田信幸ですかね。

――はやてさんといえば騎馬単デッキという印象がありますが、騎馬単デッキを使い始めたきっかけはどのようなものだったのでしょうか？

はやて これも『三国志大戦』の話になるのですが、『三国志大戦1』のころ、もともと僕も槍騎馬のシンプルなデッキを使っていたのですが、オズマソウジさんという騎馬単デッキで有名な方と戦った際に、ビックリするくらいボロボロにされまして。そこで「騎馬単って使いこなせば強いのかも!?」と思ったのが

はやて軍団1が語る竜騎単デッキの極意

NO.	武将名	武	統	兵種	計略
伊033	【SR】伊達政宗	9	9	竜騎	乗崩の采配（7）
伊019	【SR】伊達成実	9	5	竜騎	英毅大略（6）
伊031	【R】片倉小十郎	8	9	竜騎	火竜の息吹（4）
伊016	【UC】鈴木元信	2	6	竜騎	竜騎兵の援軍（4）



各武将のデッキ採用理由と基本的な役回り

【2.1SR】伊達政宗

竜騎馬隊の采配持ち武将の中でどれが自分に合うかと考えた結果、【2.1SR】伊達政宗になりました。『三国志大戦』の「人馬号令」に似ているので安定感があるだろうとも感じていました。計略中は速度が上がるので、こちらの筒を発射しつつ相手の筒を止めにいけるのも強いですね。宴の政宗も強いとは思いますが、コンセプトが大筒戦なのでタッチ突撃をする必要性をあまり感じなかったんですよ（笑）。

【SR】伊達成実

〈気合〉を持った武将を入れたいという理由から加えました。このデッキは竜騎馬隊に多いはずの〈気合〉が成美しか入っていないんですよ。高コストの竜騎馬隊と〈気合〉の相性は非常にいいので、最低でも一枚入れようと思い採用しています。計略はあまり意識しておらず、完全なスペック採用ですね。

【R】片倉小十郎

【2.1SR】伊達政宗の「乗崩の采配」では武力が3しか上昇せず、最後のぶつかり合いでは少々心もとないので合わせる計略を探していきついた武将です。高統率の伏兵も欲しかったのでいろいろ理にかなっていました。

【UC】鈴木元信

上記で触れた、相手の筒を止める低コスト武将です。〈制圧〉を持っているので自分の筒発射にも役立ちますし便利な武将です。

戦いはあくまで大筒戦！ デッキの狙いと全体的な立ち回り

このデッキは、完全に大筒戦に特化したデッキです。竜騎馬単デッキは白兵戦が強いので、騎馬単に比べ簡単に直接攻城を狙える機会が出てくると思いますが、あえてそこは我慢して攻城より相手の筒のカウントを戻すことを意識してください。相手に城ダメージを与えるのではなく、相手に攻ダメージを取らせないイメージですね。

※本インタビューは、Ver2.12A稼働時のもの。

両手を使い、常に全てのカードを動かします！

きっかけですかね。そこからはずっとオズマソウジさんのプレイを目指してプレイしていました。

――騎馬系のデッキ運用法で注意していることはありますか？

はやて　迎撃されないことです。一試合で三回以上は迎撃されないよう心掛けています。逆に三回以上されると「今日は調子悪いな～」と思ったりしてます（笑）。ほかには、確実に突撃できる状況で一回でも多く突撃できるために、常にカードを動かしてオーラをまとっているようにしています。

――はやて軍団さんは五枚デッキを使うことも多いかと思いますが、常にカードを動かすコツはあるのでしょうか？

はやて　僕のプレイを直接見たことが無い人にはよく驚かれるのですが、僕は指ごとでカードを操作しています。そして、利き手が両利きでもあるので左手の小指、中指、親指でカードを操作しつつ、右手で二枚を動かすといったこともしています。ほかの人からみたら異様な光景ですよね（笑）。この操作方法で常にカード動かして、いつでも突撃を狙えるようにしています。

――それは、中々要求レベルが高いですね（笑）。次に、騎馬単デッキを作る際に注意していることなどはあるのでしょうか？

はやて　まず、メイン計略を二枚入れるようにしています。次に相手の大筒発射を妨害するか、こちらの大筒を発射できるような士気が軽い計略を入れています。大筒関連でもう一つ重要なのが相手の筒を止める1.5コスト以下の武将です。これも意識して選んでデッキに加えています。騎馬系のデッキは当然ながら城ダメージが低く、最近は城内補給の家宝もよく目にするので、なかなか直接攻城でのダメージは狙いにくいデッキです。なので、できるだけ“相手の筒を止める”ことを意識して大筒戦をすると運用しやすいかもしれません。

――はやて軍団さんから見た、騎馬単デッキ上達のコツはどのような要素ですか？

はやて　僕も『三国志大戦』次代にオズマソウジさんに同じことを聞いて、教えていただいたのが「ビタ止まり※」を意識することですかね。やはり無理矢理突撃するのではなく、こちらが受ける迎撃の数を減らすよう意識してもらえるといいかと思います。突撃は確実にできる状態で出していきたいですね。（※ビタ止まり：『三国志大戦』時代からあるスキルの俗称。相手の槍の前で騎馬がピタリと止まり突撃を受けずに乱戦などに持ち込むスキル）

――ビタ止まりにコツなどはあるのでしょうか？

はやて　まず、位置を決める際にはミニマップで判断します。ほかには止まる際にカードを斜めにして置いています。これはあくまで個人的な感想なのですが、斜めにした方がミニマップで表示された位置にピッタリ止まる気がするんですよ。縦に真っすぐの状態で止めると、ちょっと前で止まってしまい迎撃されるといったことがある人も多いかと思いますので、よかったら試してみてください。

――騎馬単デッキを使いたい主君に向けてのアドバイスをいただけますでしょうか。

はやて　騎馬単デッキを使っていると操作量が多いので、部隊の動かし方や突撃につい甘えが出てしまうかと思いますが、できるだけ自分で動かして操作することを意識すると変わってくるかもしれません。騎馬単デッキは操作量が増えれば増えるほど強くなると思います！

――最後に一言お願いします。

はやて　頂上対決などで僕の試合を見ていただけるときは、両方の手と指を使っていることを意識していただけると新しい発見があるかもしれません。あとは……ほかに効率的な操作があったら教えてください（笑）。

――「いくさ祭 第二陣」では、手元にも注目してほしいですね！　本日はありがとうございました！

はやて軍団1主君 人物像

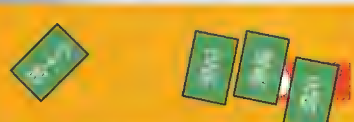
『三国志大戦』から騎馬単デッキのカリスマとして活躍してきたはやて軍団1主君は非常に明るい好青年だ。『戦国大戦』に本作参戦してから、まだ一年もたっていないとのことだが、11月に開催される「いくさ祭 第二陣」など、これかはイベントなどでも見掛けることが多くなることを期待したい。

はやて軍団1プロフィール

年齢……………………22歳
血液型………………A型
ホーム………………関大前フタバホール
好きな食べ物……ピザ
嫌いな食べ物……すっぱいもの
特技……………………戦国大戦・食べ歩き
好きなカード ……【R】真田信幸、
…………………………【2.1SR】伊達政宗
苦手なカード ……【SR】佐竹義重

有利が付きやすい開幕に押し勝っても直接向上は慎重に！

開幕は計略を使用しないぶつかり合いに強い竜騎馬隊なので、ほとんどのデッキに勝てるかと思います。ただ、そのときも相手の大筒を止め、カウントを巻き戻すことを第一に考えます。相手が壊滅状態になった場合はつい直接攻城に行きたくなりますが、相手の筒を巻き戻し、櫓などを壊して相手の出方をうかがうことが多いです。こちらの大筒は発射できればいいかなといったくらいに考えていますので、大筒ダメージを上げるため、自軍の大筒に部隊を引き上げることもあまり意識はしていません。



開幕は大筒を起動しつつ
すぐにラインを上げる！

中盤は、士気の軽い計略で押し合い！ 常に高いラインを維持しよう

中盤、お互いに計略を使用できる状況では、極力相手の陣地で戦い、自軍エリアに入れさせないようにしています。ここでは士気の軽い【R】片倉小十郎の「火竜の息吹」が効果的ですね。とはいえ、相手も強力な計略を撃てる時期ではありますので、高いラインでぶつかり合い、大筒は発射されても直接攻城のダメージは抑えたいです。多少の差であるなら【2.1SR】伊達政宗は〈城〉を持っているので、終盤の逆転も可能です。イメージ的には筒一発分くらいの差に抑えるよう意識しています。

終盤には士気差で有利が付く！ 最後は政宗の〈城〉で突撃！

終盤は勝負所で【2.1SR】伊達政宗と【R】片倉小十郎の計略を重ねた計略コンボを狙い、負けているようなら統率力の高い【2.1SR】伊達政宗を虎口にねじ込みます。中盤の立ち回りでうまく「火竜の息吹」のみで対応できていれば士気差が生まれているはずなので、必要士気が11必要なコンボも十分に狙えるはずです。また、相手の全体強化計略が一つしか無いようなら「乗崩の采配」だけでも十分に競り勝てるはずです。

家宝は移動速度低下が基本 城塞効果は城内補給がベスト

家宝はほとんどすべて「移動速度減少系」を使っています。竜騎馬単なのでこちらの機動力が高く、相手の移動速度を低下させるだけで、さまざまな選択肢が出てくるはずです。例えば、武力が大幅に上がるフルコンデッキならば、高いラインで使用させ家宝を使い一旦引くのもいいですし、最後のぶつかり合いで統率力の高い政宗を、計略で武力を上げ相手を押し出したり、虎口に入ったりなども有効です。撤退することが少ないので城塞効果は城内補給だとベストですね。

84ページからはVer.2.12B修正内容を解説！



夢見て馳せよ！ 壮大なる三国志の戦いに いざ参戦！

一人の武将とその血脈の物語をリアルに描く、かつてないスケールの「三国志」ゲームが誕生！ 今回はそのアーケードならではの内容を解説するぞ。

THE WORLD of THREE KINGDOMS
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：ハイブリッドゲーム
■操作方法：1レバー5ボタン（転送・ペイアウトボタン含む）
■発売日 ：2014年2月
■使用基板：RINGEDGE2
※画面は開発中のものです。



一人の武将として三国志の大地に立ち 動乱の時代に名を馳せよ！！

「三国志」の有名武将を主人公とするゲームはジャンルを問わず数多く存在するが、本作「THE WORLD of THREE KINGDOMS」は、プレイヤー自身が一人の武将となり、その子々孫々に渡る活躍を紡ぐ作品。壮大な群雄割拠時代を、リアルに体感することができる。

また、本作はゲーム内で使う「軍資金」を、いかに運用するかが重要なポイント。プレイヤーの投資が多いほど、合戦で勝利した際に得られる褒賞は大きい。どの群雄につき、どれくらいの資金で参戦するか？ 一部隊の将としての資金運用により、かつてないリアルさが生まれているのだ。

自宅（合戦前）





まずは自宅の一幕から開始。自宅では主人公の装備変更のほか、部下を「探索」に出したり、部下の「儲け話」にのったり、「交流」の酒宴を設けることができる。

100円～500円でプレイ開始！

まずは「軍資金」を用意！

本作をはじめるには100円玉か500円玉でお金を入れ転送ボタンを押すこととでゲーム内通貨である「軍資金」を調達する。「軍資金」は購入した筐体にのみ保存可能となっているが、Aimeカードには軍資金以外の武将データなどを保存可能となっている。このデータはどこの店舗でも使用できるので「軍資金」を用意すれば、どこの店舗でも気軽にゲームの続きをプレイ可能となる。

部下に軍資金を投じて自軍強化！





部下に「探索」を命じれば新武将のほか、嫁候補を連れてくることも!? だれを嫁にするかで子供のタイプが変わるぞ。

本作では、主人公はその生涯の中で100回しか合戦に参加することができず、その後は子供に培ってきたものを残し、その子が新たな主人公となっていく。こうして世代と武勲を重ね、歴史に名を残す一族となるのが本作での最終目的だ。100回の限られた出陣回数の中でどのような部隊育成を実行していくか、そして昨日の敵が今日の友となるこの時代、どの軍門に加わるか……主人公の物語が華々しくなるかは、プレイヤーの熟考次第。

出陣準備

参戦する勢力は毎回選べる!



合戦に合わせて兵種を選べ!

部隊の兵種は下記の四種から、一つのみ選べる。戦場の地形や、プレイヤーの得意な戦い方などと合う兵種を選ぼう。なお、部隊の兵数増員や出陣前にできる部隊訓練「練兵」には、当然軍資金が必要だ。

騎兵&重騎兵



騎馬で戦場を駆ける兵種。高い機動力で、敵部隊を急襲する。

歩兵



崖を上り移動することができ、地形に関わらず使える汎用兵種。

重歩兵



盾で騎兵の強力な「突撃」を弾き返す、防御的な兵種。

合戦

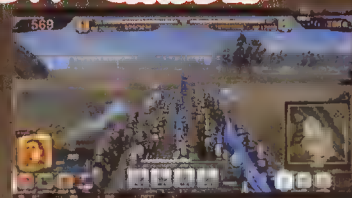
広大な戦場を一部隊として駆ける!



合戦では敵部隊を壊滅させるほか、点在している敵陣地を占領するなどして、画面上部にある敵戦力ゲージを0にすれば勝利。ほかのプレイヤーの味方部隊と協力せよ!



レバーで部隊移動!



部隊を移動させ、敵部隊や陣地を目指す。敵に突撃すると戦闘開始。敵との位置関係で「戦法」の成功率が変わるので、位置取りは忘れずに。

ボタンで攻撃!

敵部隊の近くで、攻撃ボタンを押すと突撃し戦闘が開始される。また特殊ボタンで歩兵の崖移動などの特殊操作が実行可能。弓構えボタンを押すと、攻撃ボタンのアクションが突撃から弓射に切り替えられる。



タッチパネルで戦法や計略を選択

戦闘中は時間経過で貯まる「統率ポイント」を使って戦闘が有利になる「戦法」を発動可能。敵部隊と戦闘する前なら、軍資金を使い、より特殊かつ強力な「計略」を使用可能だ。

敵を壊滅させ



敵将を捕えよ!!



敵部隊との戦闘で「士気」をゼロにすれば、残り兵数に関わらず敵部隊は壊走するので、本作では兵数が戦いのすべてではない。さらに追撃で敵将を捕えられれば、大量の褒賞金が!

褒賞を得て次なる合戦へ……

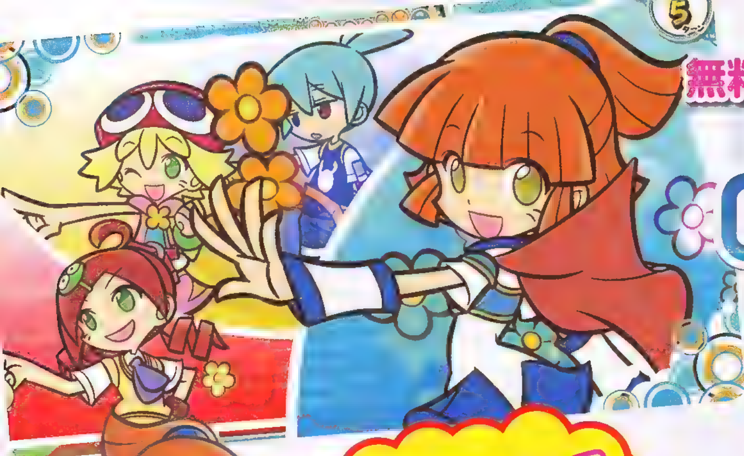
ロケテスト版 プレイインプレッション

軍資金の「重み」が違う!

まずプレイしてみての第一印象は、とにかく「お金が重い」! 序盤、探索や儲け話に必要な軍資金はごくわずかなのですが、これだけでも「あ、減った」という強い実感があります。儲け話や合戦などで軍資金が赤字になることも茶飯事で、武将が部下を食わせていくのは実はこんなに大変だったのか……と悩まされつつも、その分手柄を立てて褒賞を得られた時の喜びや、部下が見事嫁候補を見つけてきてくれた時などの喜びもまた、かつてないリアルさで押し寄せてきますよ!



合戦後の褒賞画面では装備品なども提示され、そのままもらうか軍資金にするかを選べる。このときの達成感と喜びは、軍資金の重さと各要素のリアルな体感あってのもの!



無料でプレイ可能!?　遊び方を予習しよう!

ぷよぷよ!!クエスト Arcade アーケード

©SEGA

ついにアーケードに帰ってきた、我らが『ぷよぷよ』の最新作!　『ぷよ』らしさを継承しつつも新しい楽しさ満載の本作、今回はその遊び方、始め方を徹底解説だ!

ぷよぷよ!!クエスト アーケード
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：リアルタイム協力パズルRPG
■操作方法：タッチパネル
■稼働日　：2013年11月7日予定
■カードシステム：Aime対応
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:カイゼルちくわ



「ぷよ」でRPGってどーゆーこと?

プレイレクチャーの巻

敵と戦うRPGだけど、『ぷよぷよ』のパズルは健在。斬新だけど一度遊べばすぐ分かるその内容を、プレイの流れに沿って説明するぞ!



1 まずは着席!　遊んでみよう!! 「げんき」でクエストを遊ぼう!

本作を始めるには、データ保存用のAimeカードと後は100円玉……といつものクセで用意しがちだけど、100円玉は無くても大丈夫!　何と本作は、時間経過で回復する「げんき」があれば無料で遊べるのだ!



これが「げんき」だッ!

敵とのバトルや新しいなかまとの出会いが待つ各「クエスト」を受けるには、この画面右上の「げんき」が一定量必要。時間経過で回復するほか、クレジットで一定量回復することもできるぞ。



新しいなかまも増やせるぞ!

「神殿」でクエストクリアー時の報酬やクレジットを使えば、ランダムで新しいなかまがもらえるぞ。何が出るかドキドキだ!

2 クエスト選んで出発……の前に なかま&キャラクター選択!

クエストを選んだら、次はクエスト中に戦ってくれる「なかま」のカードキャラクターを4枚選んでパーティーを結成!パーティーリーダーとなる「キャラクター」も、おなじみのキャラたちの中からここで選ぶ。





ほかのカードをスロットに装着し、さらにパワーアップできるカードもあるので、そちらの準備も忘れずに!

なかま選びは属性とひっさつ技がキモ!

敵やなかまはすべて「属性」を持っており、各属性には苦手な属性がある。クエストに出る敵の属性が分かっているなら、それに強い属性や、強力な必殺技を持つなかまを最優先で選ぼう!



3 ひたすら連鎖！ 超キモチイイ！ 敵とのバトルだ！

パーティーを組んだら、いざ出発！ ほかのプレイヤー3名のパーティーと一緒に、次々と現れる敵やボスを、ターン制バトルで倒していこう。制限ターン数以内にボスまで全部倒せればOKだ！





TIMEが大事なんです！

1ターンはぷよが表示されている枠の上にある、「TIME」がゼロになると終わってしまい、ターンは敵の方へと移る。ぷよを消す以外の行動もこの時間内にやらなくてはならないので、考えごとは敵ターンの間などに済ませておこう！



1ターンが終わるまでにできることはいろいろ！

●ぷよを消す

●ひっさつ技を使う

各なかまの必殺技を選択すると、MPを消費して即座に発動。MPは有限なので、ボス戦で一気に使おう！

●だいまほうを使う

各キャラクターが持つ、各クエスト中1回だけ使える攻撃力アップ、体力回復などの大技を発動。ほかのプレイヤーのパーティーにも効果が発揮されるぞ！

●チャットで発言 とっても大事

定型文チャットをほかのプレイヤーに送れる。だいまほうは同じターンに複数人で発動すると効果がアップするので、使う時はチャットで呼びかけるといいぞ！

①タッチ＆ドラッグでぷよを移動！



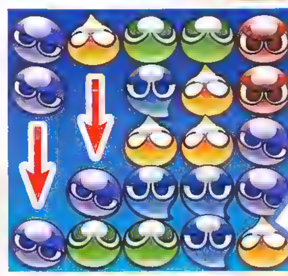
敵を攻撃するにはまずぷよを消すことから！ 画面右枠内の各ぷよは、画面をタッチしてドラッグ（指で触り続けたまま動かす）ことで、隣のぷよと位置を入れ替えつつ移動させることができる。

②四つそろうと消える！



おなじみ『ぷよぷよ』のルールに従い、同じ色のぷよが四つ以上並んでくっつくと、そろったぷよはその場で消える。これがすべての基本。

③さあ連鎖タイムだ！



空洞ができると上のぷよが落下。ここで四つそろえばさらにそのぷよも消える。これぞ連鎖！

④消せたぷよの色と同じ属性の色のなかまが攻撃！



各なかまの属性と同じ色のぷよが多く消えていればいるほど、そして連鎖回数が多ければ多いほど、なかまの攻撃力がアップ。ターン終了時に、ためたパワーで攻撃！



4 ボス戦お疲れさま！ 次のクエストへ！

クエスト終了後には、新しいなかまが手に入るぞ！ そしてふたたびクエスト選択画面に戻り、ここで「げんき」がまだあるなら、引き続き次の新しいクエストを受けられるぞ！



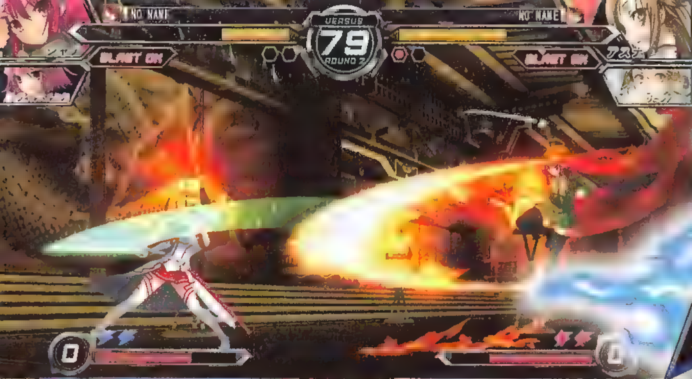
新しいなかまはそのまま戦力にするもよし、今いるなかまのおとも装着用に回すもよし。「合成」でほかのカードを強化するために消費するもよしだ。

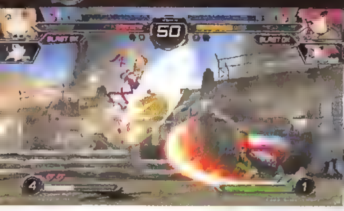
オマケ おなじみの「まんざい」も!?

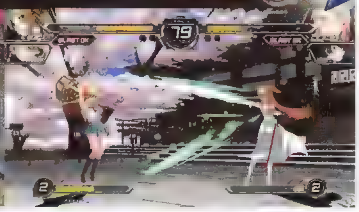


その内容はぜひ自分の目で！

『ぷよぷよ』といえば、キャラ同士の「まんざい」！ 今作でも健在なので、Aimeでデータを保存して観よう！







電撃文庫 FIGHTING CLIMAX

ファイティング クライマックス

イラスト：abec、HIMA、いとうのいぢ、かんざきひろ ヤスダスズヒト、はいむらきよたか

電撃文庫 FIGHTING CLIMAX

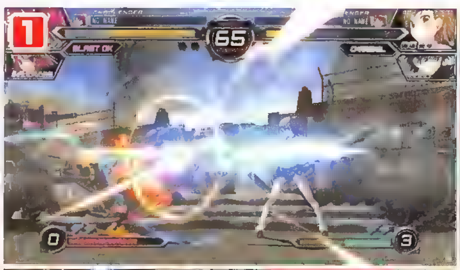
■メーカー	：セガ
■ジャンル	：2D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日	：2014年春
■プラットフォーム	：RINGEDGE2（ALL.Net P-ras MULTI バージョン2）

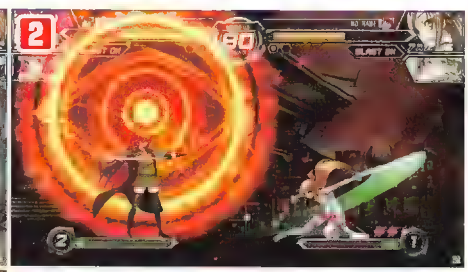
電撃文庫の人気キャラクターたちが格闘ゲームに進出！ 気になるゲームの概要とプレイインプレッションをお届け！

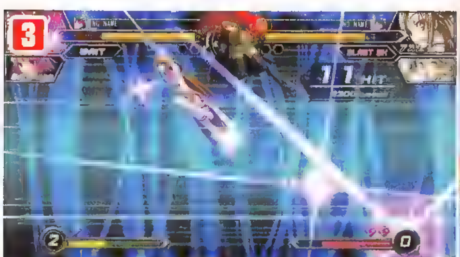


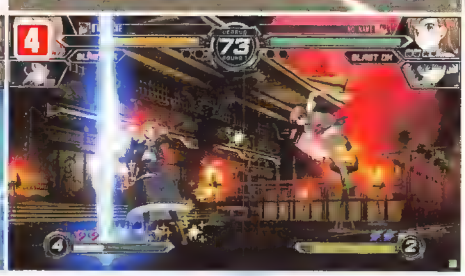
最高のキャラクターたちが魅せる夢のバトル

アニメに、マンガに、ゲームにと、幅広いメディアミックスを見せる電撃文庫のキャラクターたちが、ついに格闘ゲームのフィールドにも登場！ 本誌の読者ならば超有名作品のキャラクターが登場すると聞いたら、レバーとボタンに手を置かざるを得ないという人も多いはず。今回の記事では、現在判明している情報と、ロケテストでのプレイインプレッションを掲載する。稼働までに情報を集め、スタートダッシュを決めろ！





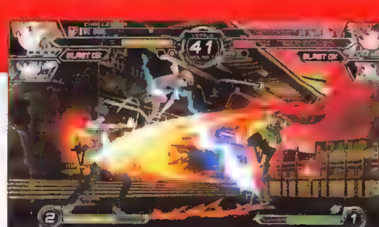


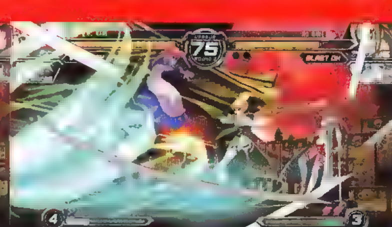


1シンプルな操作が多く、少しでも格闘ゲームに馴染みのあるプレイヤーならすぐにキャラクターを動かせるようになる。また、Aボタンの連打のみでも強力な連続技が繰り出せるので、初めて格闘ゲームを触る人でも簡単に楽しめるはず！ **2**B＋Cボタン同時押しで出せる「切り札」はキャラクター固有の能力を発揮する。シャナの場合は「周囲に魔法陣を展開し、相手の動きを一瞬止める」というものだ。**3**ゲージを消費して繰り出す強力な必殺技「クライマックスアーツ」も簡単な入力でOK！ アスナは連続で相手に打撃を与えることができる素早い技が多く見られる。**4**美琴は電撃を使った遠距離攻撃が印象的。キャラクターの動作も、原作再現にこだわって作成されており、ファンなら戦いを見ているだけでも盛り上がれるはず。桐乃はさまざまなコスプレを披露してくれるユニークなキャラクター。飛び道具、突進、奇襲など、トリッキーな戦い方で相手を翻弄するのが得意なキャラクターのようだ。

現在判明しているサポートキャラクター

プレイ開始時には、プレイヤーキャラクターとともに戦ってくれるサポートキャラクターも選択可能なので、原作の枠を超えた夢のコラボも実現できる！ サポートキャラクターもそれぞれ固有の能力を持っているため、選び方と使い方次第で戦い方の幅が大きく広がる。攻守に大活躍する心強い仲間の力を借りて、バトルを制するのだ。



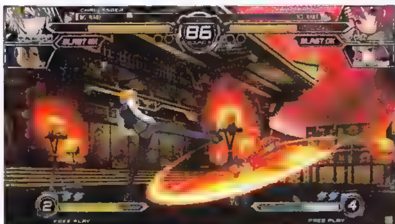


※画面は開発中のものです。

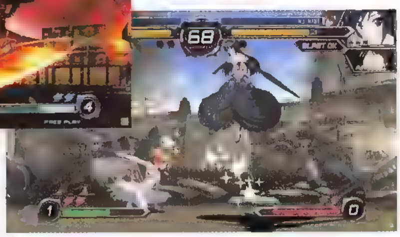
現在判明している プレイヤーキャラクター

現在判明しているプレイヤーキャラクターは以下の通り。「なんでおれの好きなあのヒロインが居ないんだよ～」という人も、現在発表されているのは登場キャラクターの一部とのことなので、今後本誌に掲載予定の続報に注目してほしい。キャラクターの選定には、ファンからの人気ももちろんだが、2D格闘ゲームに落とし込んだときに動きが映えるという要素もひとつの基準になっているそうだ。

キャラクター名	作品名	著／イラスト
シャナ	灼眼のシャナ	高橋弥七郎／いとうのいぢ
アスナ	ソードアート・オンライン	川原 礫／abec
御坂 美琴	とある魔術の禁書目録	鎌池和馬／はいむらきよたか
高坂 桐乃	俺の妹がこんなに可愛いわけがない	伏見つかさ／かんざきひろ
平和島静雄	デュラララ!!	成田良悟／ヤスダスズヒト
黒雪姫	アクセル・ワールド	川原 礫／HiMA



川原 礫氏の作品からは、「ソードアート・オンライン」のアスナだけでなく、「アクセル・ワールド」の黒雪姫も登場！ 人気のあるキャラクターは、積極的に登場を検討しているとのことだ。



発表された中で唯一の男性キャラクターである平和島静雄。ゲームでも爽快に暴れ回ってくれることが期待できる。彼以外の男性キャラクターも登場する予定とのことなので、続報を待て！

開発にいたる経緯とは？
制作のキーマン三名のコメントを紹介！

電撃文庫 FIGHTING CLIMAX 開発者インタビュー



(左)プロデューサー亙重郎
(中)ディレクター寺田貴治
(右)プロデューサー野中竜太郎

――本作はなぜあえて「対戦格闘」というジャンルなのかお聞かせください

野中氏 せっかく電撃文庫さんの魅力 [illegible]

――コンシューマーに先行して、アーケードリリースというかたちをとった理由についてお聞かせください

亙氏 [illegible]

――アーケードならではの取り組みはあるのでしょうか？

寺田氏 [illegible]

――本作を心待ちにしているファンへのメッセージをお願いします

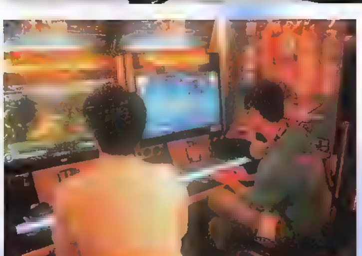
亙氏 [illegible]

最強のヒロイン&ヒーローはプレイヤーが決める！

大盛況のロケテストリポート

2013年10月11日～13日にかけて、クラブ セガ 新宿西口、セガ 秋葉原1号館で本作のロケテストが開催された。10月6日に開催された「電撃文庫 秋の祭典2013」に出展されたバージョンに、新キャラクターとして黒雪姫と平和島静雄を加えたものということもあり、多くのファンが会場へと足を運んでいた。新宿ロケテストの模様は、Ustreamでも配信されたため、ネット上でも大きな話題となった。





ロケテストでは、対戦台のほかに一人用台も設置され、観戦に訪れるギャラリーも多く見られた。

play Impression よるよる

なんで『とらドラ！』の大河さんがいないんだー!!! と「電撃文庫 秋の祭典2013」で崩れ落ちそうになりましたが、まだまだキャラクターの追加発表もあるというお話を聞き1フレームで元気になりました。僕の中では、永遠の最強人気キャラクターですから、出ますよね大河、きっと。そんな超個人的な願望はさておき、本作はとても遊びやすい作品という印象です。よくある格闘ゲームの必殺技に該当するような切り返し技やガードを揺さぶる技が、ボタン同時押しで出せたり、必殺技のコマンドも優しいものが多かったり。格闘ゲームファンはもちろん、原作ファンに配慮した設計に好感が持てました。ロケテストでは、連係の締めに↓↘→コマンドを入力しようとして、←↙↓↘→コマンドが暴発しガードされ、大きな隙を晒すという、僕のコマンド入力の丁寧さが招いてしまった悲劇が連発されていましたが……。コマンドについては、公式twitterでも対応を検討中とのことなので、今後僕のようなプレイヤーが救済されることにも期待したいです。

play Impression joler

今回のロケテストで個人的に注目したいのが「操作が簡単」という点。複雑なシステムや必殺技コマンドが無く、開発者インタビューでも仰っていたとおり、既存の格闘ゲームプレイヤー以外の原作ファンにも楽しんでもらいたいというメッセージをすぐに感じることができた。また、今後調整される可能性は十分あるが、ダウンを奪える技が全体的に控えめの印象で、ワンサイドゲームになりづらくなっている。今回プレイしたロケテストVer.では、システムやゲーム性がシンプルかつ、崩し要素が少なかった点から、体力のアドバンテージが非常に大きな意味を持つ印象を受けた。そのためか、ロケテスト段階では互いにガードを重要視した「静」の戦いが多く見られたが、パートナーシステムなど、さまざまな発展の可能性を秘めている作品なので、今後どういう方向に調整を加えていくのか非常に楽しみだ。

電撃文庫の人気キャラクターたちが一堂に会する本作。今後追加されるキャラクターの情報からも目が離せない。



WORLD CLUB Champion Football 2012-2013

今冬に稼働を控え期待が高まる『12-13』の情報を今号も大ボリュームでお届け。まずは新しく導入されるシステム面の情報を詳細に解説するぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール 2012-2013

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2013年冬
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

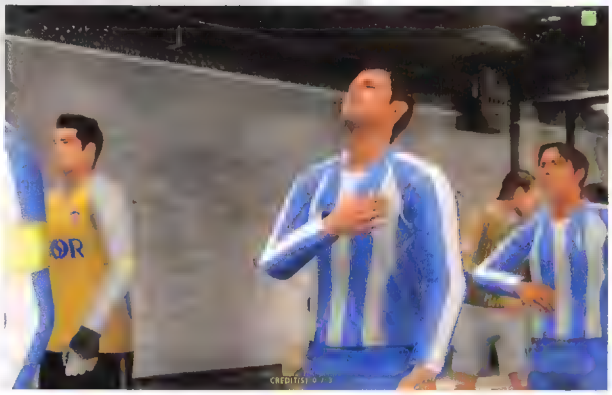
text= たてしゅ、マンモス丸谷、いちみやひろし、パリィさん

新たなゲームモードと試合中の新要素を予習せよ!!

まもなく稼働する『WCCF』最新バージョンである『12-13』は毎年恒例の選手カードのフルチェンジはもちろん、ゲームシステム面においても数多くの新要素が盛り込まれている。ここではその中でも代表的なものをピックアップ。戦略性が増した試合パート、これまでにない形式のゲームモードのルールを理解しておこう！

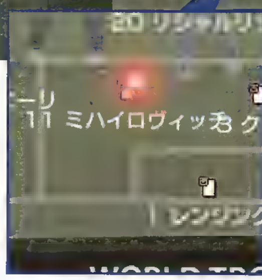
New factor ビッグマッチ・ジャイアントキラー

現実のサッカーを語る上でもしばしば語られる「大舞台に強い選手」、「この選手は大事な場面で得点を決めてくれる」といった選手の個性をゲームのシステムとして再現。この“ビックマッチプレイヤー”、“ジャイアントキラー”が設定された選手をカップ戦の決勝や格上プレイヤーとの対戦などに出場させると効果が発動。普段より各種能力がアップした状態で試合に臨めるのだ。



➡ビックマッチプレイヤー＆ジャイアントキラーは今バージョンのカードだけではなく、過去排出されたすべての選手カードの中から該当する選手に設定されている。選手起用の新たな指針としても有用なシステムになるだろう。





能力を持った選手を見逃すな!!

⬅能力の発動条件がそろった試合に出場させると試合前のスタメン発表や画面右のフォーメーション表に特殊なエフェクトが発生。能力者か否かがひと目でわかる。

New factor ハーフタイムイベントの増加

ハーフタイムの指示に新たな選択肢が登場。その内容は“キャプテンに発言を託す”など、現場に判断を任せる、これまでとは毛色の違ったものも登場する。発動させるにはキャプテンに任命している選手との信頼関係が必要で、また効果もキャプテンのタイプによって変化しそう。このほかにもさまざまなハーフタイムイベントが用意されているらしい。



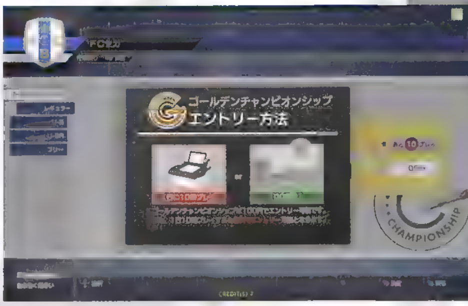
⬆キャプテンがハーフタイム中に発言する詳細な条件は今のところ不明。選手の個性や監督との信頼関係に依存!?

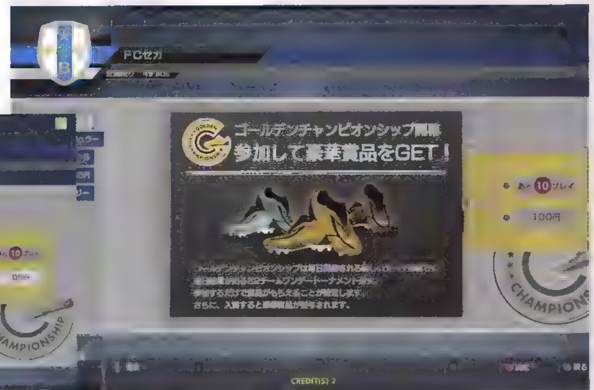
➡ある意味他人任せではあるが、実際に敵と対峙した選手だからこそ出せる指示。もっとも適切な判断に違いない!?



New factor ゴールデンチャンピオンシップ

これまでに無い新しいデータ対戦として登場するのが“ゴールデンチャンピオンシップ”。このトーナメント戦は通常のゲームを規定回数こなすか、100円を投入することでエントリーが可能になり、同じレギュレーションに登録された他のプレイヤーのデータと自動で対戦。翌日にはその勝敗によってさまざまなメリットが得られるというお手軽かつ見返りのあるお得なモードだ。





⬅ゴールデンチャンピオンシップはエントリーすれば自動で進行していくゲームモードなので手軽に楽しめる。

ゲームモードの流れ

1 まずはエントリー



ゴールデンチャンピオンシップは通常のゲームプレイを一定回数(初期設定だと10プレイ)するか、クレジット(100円)を投入することでエントリーが可能になる。クレジットを支払う方法なら時間が無い場合でも1、2分あればエントリーできる。

2 レギュレーション別にトーナメントを振り分け



試合は同じレアカードの有無や枚数で決まるレギュレーション(FREE、U-5R、U-5、Regular)によって振り分けられる。そのためカードの数値的には近いチーム同士でマッチメイクされるため、エリアチャンピオンシップに比べれば勝ち進める可能性はかなり高い。

3 翌日に結果発表！

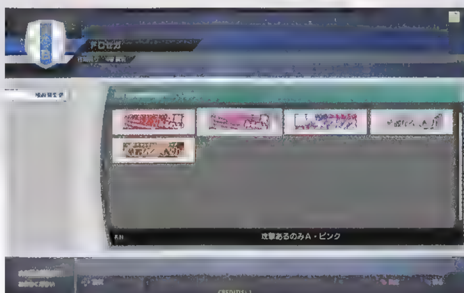


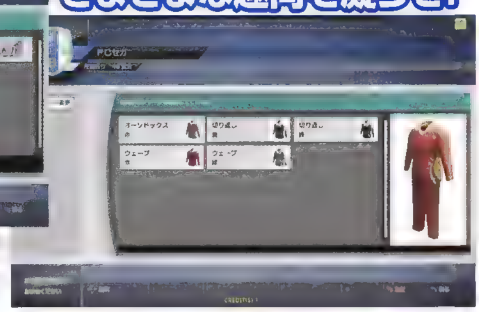
試合は深夜～早朝にかけて処理され、翌日に『WCCF』をプレイすれば自分の参加したゴールデンチャンピオンシップの結果を知ることができる。結果発表後には順位に関わらず何かしらアイテムが手に入っているはずなので、今後のチーム運営に役立てよう。

大会結果によってレアアイテムを支給！

ゴールデンチャンピオンシップに参加すると、試合の成績に応じてさまざまなアイテムが手に入る。詳細はまだ明かされていないが、入賞するとゲームの進行に役立つ豪華賞品が支給されるほか、エントリーさえすれば参加賞としてもらえるアクセサリー的なものがもらえることは確定している。これらを使えば今まで自分では変更することができなかったクラブのジャージや試合中のスタジアムに掲げられる横断幕などがカスタマイズ可能になるぞ。

ゲットしたアイテムでさまざまな趣向を凝らせ！





⬆➡ゴールデンチャンピオンシップ参加で手に入るアイテムを使用することで、これまでの『WCCF』ではできなかった部分のカスタマイズが可能に。自分好みのアイテムで画面を彩り、テンションの上がった状態でゲームを楽しもう！

New factor 完全一人用のリーグモード

『12-13』ではこれまでほぼ不動だった、試合スケジュールの改革にも着手。その結果レギュラーリーグとカップ戦それぞれが完全に独立した形になり、リーグ戦をプレイしている際は絶対に対人戦が発生せず、CPUチームとの戦いが続くようになった。このためプレイヤーの都合やチームの実力に応じてスケジュールを組みやすくなり、『12-13』では格段にチームの育成がやりやすくなっているぞ。



⬆今作ではチームマネージメントに入る前にレギュラーリーグ、カップ戦、ネット対戦のどれをプレイするかを選択する形式になっている。リーグモードを選べば完全に一人用プレイに没頭することが可能だ。

多彩な動きを見せるCPUチーム



⬅『11-12 Ver.2.0』で好評だったAIがさらに進化している模様。より個性的な動きでプレイヤーたちに挑んでくるぞ。

チームを完璧に育成せよ！



➡対人戦が起こらず自分の成績に応じたCPUチームと戦うため、勝ちは計算しやすい。

トマス・ロシツキー



『10-11』以来2シーズンぶり、シリーズ初のレギュラー（白）カードでの登場。スタミナにこそ陰りは見られるが、技術はいまださびていないハズ。

オスカル



『09-10』のサンパウロ以来、シリーズ二度目のカード化となるブラジル代表のゲームメーカー。前回に比べて合計値がなんと10ポイントもアップ！

マティヤ・ナスタシッチ



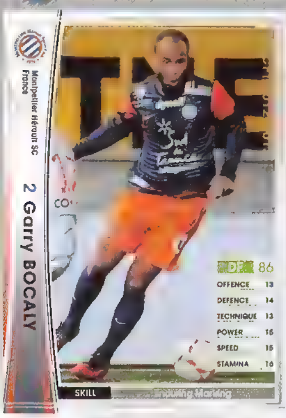
あのレスコットからレギュラー奪い取ったセルビアの新星。レギュラーカードでの排出ということもあり、U-5要員としても大いに注目したい選手だ。

ロビン・ファン・ペルシー



新天地のユナイテッドでも大活躍し、プレミアリーグ2シーズン連続の得点王を獲得。能力値の合計がシリーズ初の90ポイントの大台に乗せている。

ガリー・ボカリ



U-19フランス代表歴を持つDFで、マルセイユからのレンタルで当時2部だったモンペリエの昇格に貢献すると10-11シーズンからチームに正式に加入。

エセキエル・ラベッシ



ナポリから高額の移籍金とともにやって来たアルゼンチン代表選手で、意外にも今回がシリーズ初登場。メッシの新たな相棒役としてブレイクなるか？

フェリペ・サンターナ



昨シーズンの欧州CL準々決勝のマラガ戦で、チームの窮地を救った劇的な決勝弾を決めたのが記憶に新しいブラジル人CB。現在はシャルケに所属。

マリオ・マンジュキッチ



現クロアチア代表のエースで、加入初年度から欧州CL決勝でゴールを決めるなど勝負強さを発揮。ビッグマッチプレイヤーの能力を持っているかも？

ユリアン・ドラクスラー



大国ドイツからまたも現れた次代を担う超新星。チーム不動の司令塔ということもあり、初登場ながらテクニック値はかなり高めに設定されている。

リカルド・ファン・ライン



移籍したファン・デル・ヴィールの後継者となった右サイドバックで、今や先輩を差し置いてオランダ代表にも招集されるなど急成長を遂げている。

マッティア・デ・シリオ



往年の名手アルベルティーニ以来となる、下部組織出身で即スタメンに定着した大器。マルディーニの系譜を継ぐバンディエラとなれるのかにも注目！

マイケル・ブラッドリー



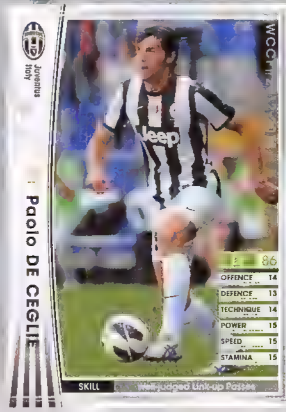
攻守両面で献身的にプレイするのを持ち味とするアメリカ代表MF。2010年の世界大会では監督を務めた実父ボブとともに出場したことでも知られる。

マテオ・コバチッチ



10代にして名門チームの背番号10番を託されたクロアチア出身の天才ミッドフィルダー。同僚の長友とのコンビネーションにもぜひとも注目したい。

パオロ・デ・チェリエ



『08-09』以来、久々にカード化されたイタリア代表の左サイドバック。持ち味の攻撃力はそのままに、総合値が8ポイントも上昇しているのがうれしい。

ミカエル・シアニ



『09-10』のボルドー時代に続き、今回が二度目の登場となる。身長189センチの恵まれた体格を生かしたボール奪取力が自慢のフランス人ストッパーだ。

マイコスエウ



PK戦にもつれ込んだ昨シーズンの欧州CL出場プレイオフで、チップキックを試みて失敗したことで逆に名前を知られる存在に。中盤でもプレイ可能。

ミゲウ・ロペス



右サイドバックを主戦場とするポルトガル代表歴も持つDF。昨シーズン途中からはスポルティングで、今季からはリヨンへ一年間のレンタル移籍中。

オラ・ジョン



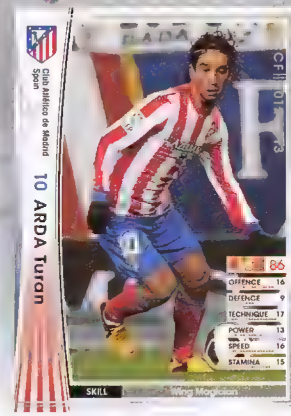
オランダ代表歴も持つスピード自慢の若手ウインガー。右利きだが左サイドを主戦場とし、ドリブルやクロスで味方の決定機を演出するのを得意とする。

ドメニコ・クリーシト



意外にも『WCCF』では初登場となる。昨年の欧州選手権ではメンバー落ちしたが、かつてはユベントスでも活躍していたイタリア代表左サイドバックだ。

アルダ・トゥラン



2008年の欧州選手権で大活躍したトルコ代表ミッドフィルダー。得意ポジションは左サイドで、高い技術とスピードを生かした突破力が持ち味。

ジョルディ・アルバ



現Ver.のレアカードよりも総合値は1ポイント低いが、SBとしては破格の攻撃力を持つ。バルサの同僚との連携が向上しているかどうかにも注目したい。

ディエゴ・ルガノ



今年8月の日本戦にも出場したウルグアイ代表のキャプテン。レアカードにもなった現Ver.より数値は下がったがU-5要員としては逆に重宝するかも?

ミカエル・エッシェン



『10-11』のチェルシー時代以来の登場となる規格外のフィジカルモンスター。新Ver.でも攻守両面において八面六臂の大活躍を見せてくれそうだ。

アンドレス・グアルダード



デポルティボ・ラ・コルーニャ時代にブレイクしたメキシコ代表のウインガー。緩急自在のドリブルで敵陣を切り裂き、自らも積極的にゴールを狙う。

『12-13』最新公開カード



現Ver.のカードでも高い人気を集める若手GKのホープが、ついに初のレアカードとなって登場。各能力が飛躍的にアップし、とりわけディフェンス値が一気に2ポイント上昇したのは注目に値する。



今や『WCCF』シリーズ史上でも屈指の実力派センターバックとしておなじみの存在に。現Ver.のレアカードよりも総合値が2ポイント増え、ディフェンス値はついに20点満点の大台に乗せている。



ユベントスでもスイス代表でも不動のレギュラーを張るサイドのスペシャルスト。『11-12』のカードよりもパラメーターの合計が3ポイントもアップし、ますます完成度が高まった印象だ。



センターバックもこなせる高い守備力と展開力を併せ持つ大型センターハーフ。移籍初年度からチームの三冠に大きく貢献したこともあり、初登場ながらレアカードに選出されたのも当然？



今回で通算なんと7回目のレアカード化となる。既にベテランの域に差し掛かりながらその能力は今なお衰え知らずで、テクニック値は依然として最高レベルに設定されているのは驚異的だ。



『10-11』のYGS以来となるレアカードでの登場。昨シーズンはリーガで初の二桁ゴールとなる10点を決めたこともあり、前Ver.のカードからひと回りもふた回りも成長を遂げた恐るべき21歳だ。



プレミアリーグ参戦2シーズン目もチームに欠かせない崩しの切り札として大活躍、12ゴール12アシストを記録してリーグのアシスト王にもなった。レアカード化は『10-11』のWSS以来3度目。



昨シーズンはリーガで34ゴールを決めた、もはや説明不要の怪物FW。オフェンス値は今回も20ポイントの高評価で、『07-08』のWFWのカード以来ずっとこの値を保ち続けているのだからスゴイ！



フランス初上陸となった昨シーズンも格の違いを見せつけてリーグ・アン得点王を獲得。パワー値は20点満点で、なおかつテクニックとスピードも水準以上というモンスターぶりは今回も健在だ。

サッカー選手の真実（リアル）

現実のサッカー選手の生き様にスポットライトを当てるこのコーナー。第六回は世界のPK職人たちを紹介する。

絶対的な技術とビジョンを誇るドン・アンドレス

基本的にあまり得点が入らないサッカーにおいて、苦労の末に獲得したPKを決めるか決めないかは、チームの勝敗に直結しうる。

決めて当たり前と思われがちだが、舞台が大きくなればなるほど、競った試合展開になればなるほど、PKキッカーに対するプレッシャーは厳しくなっていく。PKストップの得意なGKとの対戦であればなおさら。PKを決めるだけなら、どの選手にもできるかもしれないが、決め続けるためにはキックの技術や正確性に加え、いかなるプレッシャーにも動じない、強靭なメンタリティが求められるわけだ。

ギリギリのコースに決め切るPK職人のランパード

代表的な"PK職人"の一人はチェルシーのフランク・ランパードだ。彼の場合はGKとの駆け引きよりも、しっかりと枠内のギリギリを狙うことで、正対するGKが読んでも止められない場所に決め切る。数えきれないPKを決めてきたランパードだが、中でも印象深いのはチャンピオンズリーグ07-08の準決勝、リバプール戦のPKだ。合計スコアで決着が付かず、延長戦に突入して後半7分、バラックがDFヒーピアに倒されてチェルシーがPKを獲得した。

これを冷静に決めたのがランパード。数日前に母親を亡くし、直前のプレミアリーグはマンチェスター・ユナイテッドとの大一番だったにも関わらず、出場できなかった。練習もままならない状態で復帰したランパードだが、チームの勝利のために戦い抜き、勝負の命運を左右する場面でしっかりとPKを決めてみせたのだ。涙を流しながら両手を天にかざし、ゴールを亡き母に捧げた彼の姿は、多くのファンの記憶に残っているはずだ。

"クッキアイオ"の名人は図太い精神の持ち主

PKの中でも、フェイントをかけて浮き球のボールを中央に決めるチップキックは独特の美しさがある。イタリアではスプーンに例える"クッキアイオ"と言われるが、GKが左右に動く瞬間、正確にチップキックするには高度な技術と図太い精神力が要求される。このキックは得点となるだけではなく相手の動揺を誘い、流れを味方に引き寄せる効果もある。この使い手は"職人"より"名人"という表現がぴったりだ。

"クッキアイオ"の第一人者とも呼べる選手はローマの英雄フランチェスコ・トッティだが、ユーロ2012の準々決勝、イングランド戦でアンドレア・ピルロが決めたものが印象深い。決着が付かないまま迎えたPK戦、イタリアが2-1とリードされた状況で登場したピルロは、強くボールを蹴るような姿勢から突然モーションを止める。そして横に倒れ込むGKのハートを嘲笑うような軌道を描き、中央のゴールネットを揺らしたのだ。これで流れを引き寄せたイタリアはPKスコア4-2で勝ち進んだ。

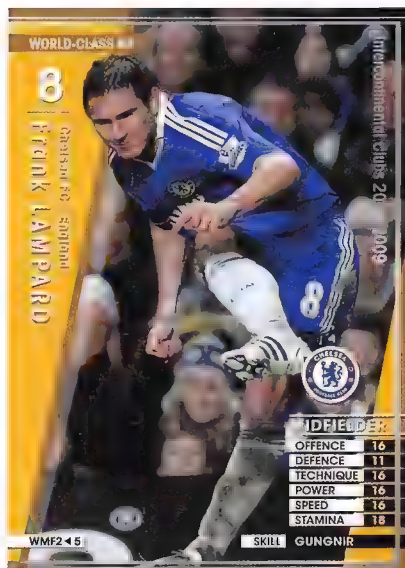
より正確に決められるのがゴロのキック、俗に"コロコロPK"と呼ばれるものだ。GKが倒れた状態でも中央に脚は残るため、ある程度厳しい位置を狙う必要はあるが、GKの動作をギリギリまで見極め、逆の方向に決めやすい。このスペシャリストが日本代表の遠藤保仁だ。ゆっくりとした助走から入り、ボールは見ずにGKを観察しながら流し込む。無論、こうしたPKばかりを蹴っている訳ではなく、たまに実行することで絶大な効果を発揮するのだ。

PKにポジションの制限無しGKも伝説的なキッカーに

得点といえばFW、次いでMFがメインとなるが、PKに関してはポジションの差は無い。基本的には攻撃の選手が蹴ることは多いが、ディフェンスに"PKの名人"が居ることもある。

PSVなどで活躍した元ベルギー代表のティミー・シモンズは中盤でも守備的な役割を担い、流れの中で技巧的なイメージは全く無いが、PKになるとだれよりも優先され、100%に限りなく近い決定率を誇った。ほかにも元イタリア代表のマルコ・マテラッツィはCBながら、ペルージャ在籍時はPKキッカーを任され、シーズンで12得点を上げ、インテル時代もしばしばPKを蹴った。

GKでも元パラグアイ代表のホセ・ルイス・チラベル、元ブラジル代表のロジェリオ・セニ、レバークーゼンやバイエルンで活躍したハンス・イェルク・ブットはPKで多くの得点をあげた。相手GKの心理を読める特性もあるが、キックの正確性とチームを支える責任感が、彼らのPKの決定率を高めたといえるだろう。



毎年、それぞれのスタイルでPKを量産する職人たち。フットボールシーンでもっともクローズアップされる瞬間でもある。

『WCCF』におけるフランク・ランパード考察



ゲーム中では『04-05』バージョンから登場し、すべてのバージョンで総合値90以上をキープしていたランパード。過去4度にわたってレア化され、それぞれフォアザチーム、フリーロール、オーバーラップ、フリーロールといったチームスタイルを所有している。また、PKの場面では左後方からゆったりと弧を描くように歩き出す固有モーションも用意されている。新バージョンの『12-13』では初めて90代の総合値を下回ったものの、今までと変わらぬ活躍を見せてくれるはずだ。

チェルシーサポーターに愛され続けるイングランドのリビング・レジェンド

河治良幸 PROFILE

初期の『01-02』からWCCFの開発に携わり、選手の紹介テキストを執筆・監修。選手のプレイ分析を中心に、「ワールドサッカーダイジェスト」や「フットボリスタ」など多くの専門誌に寄稿している。著書に「勝負のスイッチ」（白夜書房）など。

河治良幸からのお便り　この原稿を書き上げたのはベラルーシのミンスク。その数日前にはセルビアで日本代表を取材していました。すでに各大陸でW杯の本大会に参加する国が続々と決まり、コロンビアやベルギーといった、従来の中堅国にも注目すべきチームが出てきています。WCCFユーザーの方々も徐々にW杯モードになっていくでしょうが、取材する側としても、本大会まで濃い8カ月にしていければと思います。

WORLD CLUB
Champion Football
Intercontinental Clubs 2011-2012 Ver.2.0

新バージョンの稼働まであとわずか!!

今の内に手に入れておきたいカードたち

選手の移籍先や年齢（引退）、登場クラブの事情などによって次回作からは『WCCF』に登場することが難しくなるであろうカード、その中でもゲーム的に“強い”カードをピックアップ。『12-13』の稼働がスタートする前に手に入れ、今後の『WCCF』ライフに役立てよう!

アダム・ジョンソン



両翼＋中盤のどこに置いても動きが悪くならずに積極的な攻撃参加でチャンスを作り、ときには鋭いシュートで自らもゴールを奪う。スーパーサブ特性を持っているため、控えとしても有用。またディフェンス7とは思えないボール奪取も魅力だ。

ジョー・コール



サイドアタッカーだったチェルシー、リバプール時代の突破力は失われたが、球離れの良さと視野の広さでゲームを作る力を備えており、中央で使うならこちらに軍配が上がる。古巣のウェストハムへ復帰したためこれが最後のカード化か!?

タカシ・ウサミ



ホッフェンハイムを経由して現在はガンバ大阪に所属。バイエルンではほとんど出場機会がめぐってこなかったため、画像的にも貴重なカード。プレイの質にムラはあるが、ハマったときのドリブル突破は一流選手にも引けを取らないキレ味だ。

ミヒエエル・バラック



ワールドクラスの選手へ飛躍するきっかけとなった活躍を見せた、レバークーゼンのユニフォームを着ているのはポイント高い。クイックネスに関してチェルシー時代に比べて衰えは見えるものの、パスを散らす判断力や戦術眼は健在である。

パト



度重なるケガからの再生、母国で開かれるW杯を見据えて現在はコリンチャンスでプレイ中。スピードとテクニックを備えたドリブルはレギュラーカードの枠を超える決定力。チームスタイルがフィニッシュワークなのでシュートも期待できる。

パブロ・オズバルド



セリエA屈指の決定力を持つFWだったが、ピッチ外の言動によってサウサンプトンへ放逐。『WCCF』でも実力は確かで、シュートだけでなくペナルティエリアへ進入する動きも優れている。コミュニケーションも成功させやすい部類の選手だ。



かつてMVPカードに選ばれた際のスピードやテクニックは無いが、最大の特徴である強烈なシュートは健在。シュート以外の動きも個人能力を成長させていけば改善されていくので、根気よく育てればレギュラーカードとしては屈指のFWになる。



本田の元同僚としても知名度が高いセルビアのサイドアタッカー。現在はリーグ・アンのSCバスティアでプレイしている。どんな状況でも執拗にドリブル突破を狙うため融通は効かない。しかし個人能力が高いため、チャンスも多く生み出す。



長身ながら柔らかい足下のテクニックを持ち空中、地上戦を問わずボールを自分のものにするのがうまい選手。決定力も高く、クロスに合わせるヘッド、浮き球に反応してのボレーシュートは一級品。弱点といえるのは低いスタミナぐらいだ。



シリーズ通して能力の高いレギュラーカードDFとして人気の高い選手だが、このバージョンにはスーパーサブ特性が設定されているのが魅力。守備的なポジションのスーパーサブは貴重なので、いまのうちに押さえておきたい1枚だ。



鹿島アントラーズでも活躍したブラジル人のベテランアタッカー。スタミナは45分持つかギリギリといったレベルだが、元気な間のドリブルのキレは一級品。膠着状態の試合の流れを変える選手としては非常に適した性能を持っている。



圧倒的なボールテクニックと決定力で過去の『WCCF』で人気を博した選手がついにレギュラーカードに。スペシャル(黒)でカード化された『10-11』より総合値が高く、降臨を発動させれば往年の突破力も再現できる優秀な1枚だ。

「WCCF CUP WINNER' S CUP The 8th」

全国決勝大会会場はラモスフィールド!!

およそ4年ぶりに開催されている『WCCF』の頂点を決める全国大会『WCCF CUP WINNER'S CUP The 8th』。その最後を締めくくるために12月1日(日)に開催される、全国決勝大会の会場が決定! その場所とは『WCCF』のカードにも選ばれたことがある元日本代表、ラモス瑠偉がプロデュースするインドアフットサルコート「ラモスフィールド」! まさかのフットサルコートで開催される『WCCF』全国大会、当日の観覧は無料(特別な申し込みなども必要無し)となっているので、『WCCF』に少しでも興味がある人はぜひ会場に足を運んでみてほしい!



駅前、充実の設備、都内最大級のインドアフットサルコートラモスフィールド。

RAMOS Ruy FIELD INDOOR FUTSAL since 2011



元サッカー日本代表、ラモス瑠偉がプロデュースしているフットサルコート。所在地は東京都江東区東雲2-11-1。本大会、会場の詳しい説明は『WCCF』オフィシャルホームページ(http://www.wccf.jp/)まで。

WCCFカリスマ監督

バンビコラム

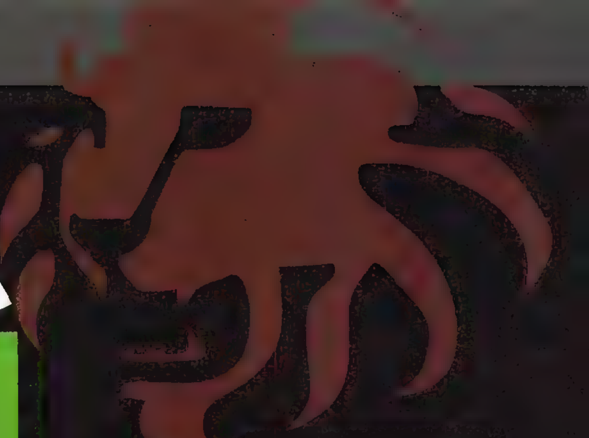


バンビ監督

WCCF INTERNATIONAL CUP The 1st ITALIA '06優勝など、輝かしい戦績を残してきた。4-3-3にこだわったフォーメーションは多くのプレイヤーを魅了する。

テーマ「戦術ボタン」

『WCCF』筐体左手側に存在する戦術ボタン。稼働初期から本作をプレイし続けるバンビ監督に独自の見解を教えていただいた。バンビコラム読者の礎になれば幸いである。



こちらのエンブレムは『05-06』全国大会優勝またはクラブチームランキング全国1位に与えられる激レアエンブレム。バンビ監督はもちろん所持しているぞ。

戦術ボタン解説

本コーナーではバンビ監督による戦術ボタンの解説を行う。下に戦術ボタンの図とその解説を記載した。おさらいではないが、あらためてそれぞれのボタンの役割をチェックしよう。



❶中央から攻撃を仕掛けます
❷左サイドから攻撃を仕掛けます
❸右サイドから攻撃を仕掛けます
❹相手守備が整う前に速攻を仕掛けます
❺積極的にプレスをかけてボールを奪いにいきます

バンビ監督直伝！ 戦術ボタンを理解せよ！

コラムを書くにあたって公式の説明書をあらためて読んでみましたが、「中央／右サイド／左サイドから攻撃を仕掛けます」という書き方なんですね。確かにその通りではあるけど、これでは正直よく分かりません（苦笑）。戦術ボタンの操作については、正解といえるものは無いと思ってます。だからこそ、人によって独自の操作方法があったりします。中には本当に効果があるのか謎でオカルト的な操作もあるので使用するときにはご注意を。

実は『11-12 Ver.2.0』になって、戦術ボタンの操作に対して選手の動きが以前より敏感に反応するようになった印象があります。つまり、ボタン操作の重要度が上がったわけです。前Ver.までの『WCCF』はカード移動の重要度が上がった感じがあるので、最近の動きに慣れた監督さんからは、Ver.UP当初は戸惑いの声が多く聞かれましたね。

では説明に入りますが、戦術ボタンといっても方向指示ボタン、プレスボタンの二つがあるので分けて説明していきます（プレスボタンの説明は下記に記述）。方向指示ボタンは基本的には、右を押せば"右サイドへボールを運んで、その後右サイドをドリブルやパス交換で突破しようとする"動きをするし、左を押せばその逆。上を押せば中央を突破しようとします。下はカウンターボタンで、若干ですが、FWが前線に残ってカウンターに備えるようになります。ただ、今Ver.はロングパスが出にくくなっているので注意が必要となります。このボタンを使うならチームスタイルのロングパス重視と併用した方が無難でしょうね。

ざっと駆け足気味にボタンの説明をしましたが、ここで問題になってくるのは相手選手との兼ね合い。方向を指示したとしてもパスの出し手と受け手を結ぶ線上に相手選手がいる場合にはパスは出ません。相手のマークが外れるまで、出し手がドリブルしてパスを出す場所を探す動きをしてしまいます。そうなるとドリブル中に奪取されるリスクが生じてしまいますので、うまく指示を出すのがポイントになりますね。また連携がある程度まで育っていない段階だとパスしても届かずにインターセプトされることもあります。指示した方向にパスが出ない場合は、受け手をカード移動することによって相手マークを外してあげるか、あるいは別のパスのルートを探すかの二択の判断をしなければなりません。この判断を瞬間的にやるのは慣れが必要ですが、慣れてくると自分が司令塔になってパス回ししている感覚が味わえるので、『WCCF』が一段と面白くなってくると思います。

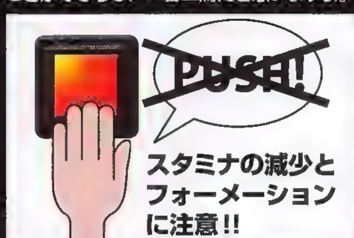
プレスボタン使用のデメリット考察

プレスを押すと相手へ寄せてボールを奪おうとする意識が強くなります。これは説明するまでもありませんね。むしろ押しすぎることのデメリットを考える方が大事で、主に以下の二つがあげられます。

①チーム全体でスタミナが減りやすくなる
②フォーメーションが崩れてしまう

①は分かりやすくプレスを押しっぱなしにしていると前半終了時点で残りわずかになることもあります。スタミナが大きく減るとパフォーマンスも低下するので、チーム全体でこうなるのは避けたいですね。

②の方は気付かないうちにそうなっていることがあるので要注意です。ライン際でボールの奪い合いになって、DFもどんどん上がってしまい守備がだれもいなくなるのはこれが原因なことが多いです。逆にプレスを切ることで、選手はカードを置いてある位置に戻ろうとするので、これを利用して守備を立て直すことが可能です。プレスを切っていてもある程度はボールを追いかけてくれるので、これを利用して普段はなるべくプレスは押さずに我慢し、奪取できそうなタイミングでピンポイントで押す、というのが自分の使い方ですね。スタミナの消費も抑えることができるし、一石二鳥だと思いますよ。



メリットもあればデメリットも存在するのが戦術ボタン。常に押しておけば良いというものではない。



選手の育成、采配だけでなく能力を引き出す指示を与えるのも名監督に必要なスキルだ。

バンビ監督に聞け！ 新テーマ募集

バンビコラムでは読者からの質問をお待ちしております。気になるチームスタイル、フォーメーション、自分では実践し切れないテーマがあれば下記のアドレスへ送ってほしい。

以下のアドレスへ

post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

La Gazzetta dello WCCF

有名監督やライター陣がお送りする『WCCF』コラム新聞第3回！　監督たちの『WCCF』ライフやここでしか聞けない小ネタ&攻略情報満載でお届けします！

隔月刊『WCCF』コラム新聞！　第3回

アラミス監督の AMG総帥日記

第三回目となった「WCCF新聞」、今回もこの2カ月間にあった私の『WCCF』日記を書かせていただきたいと思います。

まずは前回の『WCCF』日記でもお書きしたネットワーク対戦のことですが、以前挙げた条件を満たす日が来たので登録したところ関東エリア第41回大会第2トーナメントで優勝しました♪　全国大会は残念な結果でたが……（苦笑）。そしてついに4年ぶりの開催となる公式全国「WCCF CUP WINNER'S CUP The 8th」が9月14日から始まりました。私も待ちに待った公式大会ということで初週（9月15日）に出場しました。その日は同時刻に店舗予選を開催してるところが多く都内近郊では定員割れしてるところが多かったようです。自分が参加した店舗も8人での開催でした。8人での大会ルールはA・Bグループに別れて各グループの1位を決め決勝はワンマッチで対戦。私はAグループに入り2勝1分けでグループ1位で突破し決勝へ。決勝は2-1で勝ち店舗予選を突破することができました。店舗予選を突破してからは10月20日にあるエリア大会に向けて数チーム作っている日々です。4年ぶりとなる公式全国大会エリア大会は悔いの残らないよう楽しみたいと思います♪

バンビ監督かく語りき 夢の中まで4-3-3

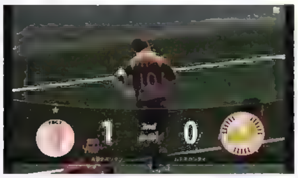
今回は話題となっている公式大会のことを書くしかありませんね。久々の公式全国大会とのことで、かなり気合入れて店舗予選に参加しました。結果からいうと、店舗予選は抜けられませんでした。

決勝トーナメントに4回残りましたが、4回ともPK負け。PKキーパーとして白ヂダ(02-03)を抜擢したのが結果的には失敗でしたね。ヂダはPKに強い印象があったんですけどねぇ〜。テンプレ通りにタファレル・アビアーティ・ブットあたりを使えば良かったかもしれません。

今回は10周年記念ということで、『01-02』から『11-12』の全てのバージョンのカードが入っているチームを作ってみたんですが……。全国大会の場で披露できなくて残念です。一方で、PK戦になっているようではダメだという見方もあります。最初は正直、チームも自分自身も調整不足が否めませんでした（苦笑）。今なら結構やれる自信がありますよってもう遅いか……。非公式の大会でが頑張ります。

fromマンモス丸谷 ちょっとソレ取ッティ?

ここ最近は今号の記事もあってずっと使っていたトッティの話でも。トッティの特性はパサー（『01-02』〜『05-06』）、ストライカー（『06-07』〜『09-10』）、スーパーサブ（『10-11』、『11-12』）の3タイプに分けられると思っているっス。どれも強いので起用するときは「MVP1択！」ではなく、その時組んでいるチームの陣容に合わせて3タイプの中からどれかを選ぶことをオススメしたいっスね。



今号の企画では点を取らせたかったので、『07-08』のレアカードを使用。

fromたてしゅ WCCF楽遊術

かつてはLEやATLEなど、カテゴリーの高いレアカードは連携が全般的につながりにくくなっていたのが大きなデメリットとなっていた。しかし近年はこれが大きく覆され、年齢や国籍を問わず連携が飛躍的につながりやすくなった感がある。とりわけ、リアルの世界で人格者あるいはカリスマ的存在だった選手は、放っておいてもどんどん連携がつながってしまうのだ。人徳は言葉の壁を超える！



人徳は最高の連携強化アイテム!?　カリスマ選手は連携がつながりやすい。

いちみやひろしの FCアルカデ劇場



WCCF 今月の一枚



今年も開催されるKONAMI Arcade Championshipの情報を始め、iOSアプリ『ポップンリズミン』からwac&Des-ROWインタビューや1stアルバムが発売となる佐野宏晃インタビューなど今回も内容盛りだくさん!

KONAMI Arcade Championship 2013

KAC2013 開幕

今年もコナミアーケードタイトルの頂点を決める戦いが始まる！

今年もやってきましたKONAMI Arcade Championship（以下KAC)！ ここではKACの概要から大会の流れを始め、特別にBEMANIコンポーザーのメッセージを掲載!

KONAMI Arcade Championship とは？

今年で三回目となるKACは、KONAMIタイトルの公式全国大会を一斉に開催するという一大イベント。今回のタイトルは昨年の14から大幅に増加。エキシビションを含めると何と20にもなる。BEMANIシリーズを始め、多岐に渡るジャンルの大会が同時に開催される大規模な大会はほかに類を見ないので、KONAMIのアーケードゲームをプレイしている人なら必ず楽しめる作品があるはず！ 腕試し、記念、興味、動機は何でもOK！ 日頃プレイしている機種でぜひエントリーし、この一大イベントに参加しよう！

機種名	機種名
beatmania IIDX 20 tricoro	日本プロ麻雀連盟公認 麻雀格闘倶楽部 NEXT
DanceDanceRevolution	BASEBALL HEROES 2013
DanceEvolution ARCADE	クイズマジックアカデミー賢者の扉 Season2
GITADORA GuitarFreaks	スティールクロニクル
GITADORA DrumMania	エターナルナイツLEGEND
jubeat saucer	GI-Master
pop'n music Sunny Park	メダルマスター決定戦
REFLEC BEAT colette	ウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ 2014（※1）
SOUND VOLTEX II -infinite infection-	モンスター烈伝 オレカバトル（※1）
ミライダガッキ（※1）	
BEMANI Master（※1）	

（※1）はエキシビションマッチ
都合によりタイトルの変更および中止の可能性がございます。

予選ラウンドを勝ち抜き決勝ラウンドを目指せ！

BEMANIシリーズの基本的な流れは右の通り。参加したいタイトルにエントリーし、予選ラウンド開催期間内に規定の課題曲をプレイ。予選ラウンドが終了した時点で各タイトルの上位者が決勝ラウンドへ進むことができる。決勝ラウンドでは各タイトルの上位者が一同に会し、雌雄を決するぞ。決勝ラウンドの詳細など、公式ホームページで随時新情報が更新されているのでチェックしよう！

エントリー
受付中

KONAMI IDに登録したe-AMUSEMENT PASSを使い、公式サイトからエントリー。タイトルによってルールが異なるのでしっかり確認しよう。

予選ラウンド
開催中～12/1まで

エントリーしたタイトルの課題曲をひたすらプレイしてランキング上位を目指そう! 上位に入れば決勝ラウンドへ勝ち進むことができるのだ。

決勝ラウンド
12月21,22日

決勝ラウンドは二日間開催され、予選ラウンドを勝ち抜いた上位者が東京は六本木で王座を争う! 栄光の王者となるのは果たしてだれなのか!?

BEMANI シリーズ予選課題曲について、コンポーザーからのメッセージを紹介！

BEATMANIA IIDX 20 TRICORO

quasar ／ OutPhase
コメント：DJ TAKA

quasarは盟友TaQとのユニット、OutPhaseの代表曲と言っていい作品です。ダンスミュージックは進化めざましく、古い曲ほどサウンドのクオリティはチープさを隠せないものです。しかし、この曲は発表が2003年のものですが、10年も経っているとは信じがたい。手前味噌ながら今聴いてもまったく色褪せることのない名曲です。TaQがこの時代のエンジニアリングで最先端を行っていたということでしょう。そんな名曲を、今KACの課題曲として全コースに選出していただいたこと、大変嬉しく思います。譜面的には後半の盛り上がりのところをいかにさばくかが鍵ですね。最近始めたプレイヤーの皆さんも、これを機にこの曲を気に入ってもらえたらうれしいです。

DANCEDANCEREVOLUTION

POSSESSION ／ TAG
コメント：TAG

KACに参加する人を大きく二つに分けるとするならばそれは「勝者」と「敗者」。この曲はクリアすることのだいご味を意識した、全プレイヤーへ向けた挑戦状のような楽曲なのですが、KACのような腕前を競うイベントにはぴったりの曲だと思っています。今回は曲や自分自身ではなく実際に存在するほかのプレイヤーが対戦相手になるので、白熱した戦いになることを期待しています。年々プレイヤーの腕前も上がりハイレベルな戦いが予想されますが、まずは参加することに意義があるものだと思いますので、トップは目指せなくても[illegible]位以内には入るぞ、と目標を立てて挑んでみてはいかがでしょうか。

※ここで紹介している楽曲は、対象楽曲の一部です。そのほかの対象楽曲は、KAC22013公式ホームページにてご確認ください。

KAC INFO 楽曲情報など新情報は KAC2013 公式 HP でチェック <http://www.konami.jp/kac/>

DANCEEVOLUTION ARCADE

Do The Evolution ／ TAG feat.Eri
コメント：TAG

この曲は「DanceEvolution ARCADE」のテーマ曲として作った楽曲になります。女性ボーカル、日本語、キャッチー、明るい曲といくつかのキーワードをもとに、光の中で伸びやかに踊っている様子をイメージしました。
振り付けはかわいらしい感じのものになっているので女性が踊るとアピール度が高いかも？（と言いつつ予選はスコアで集計するのでアピール度は全く関係ありませんが――）もちろん男性がカッコよくキメるのもありですので奮ってご参加ください。

JUBEAT SAUCER

アストライアの双皿／ ZODIACSYNDICADE
コメント：ZODIACSYNDICADE（wac）

どーも、御無沙汰しております。ZODIACSYNDICATEです。っていうかwacです。このたび「jubeat」課題曲に拙曲「アストライアの双皿」が潜り込ませていただいたとのことで光栄なことです。ここはひとつ作曲者として攻略法を！と思ったのですが譜面は作ってないのでヘタなこといえません。言うなれば人間界の善と悪をはかるアストライアおねえちゃんの天秤が今まさにみなさんのスコア力についてジャッジメントせんとしてるわけですよ！ そもそも「アストライアの双皿」といえば完成直前にハードディスクがふっとんでバックアップの大切さを我々に教えてくれた伝説の楽曲。みなさんも人生に訪れるさまざまな困難にめげず頑張ってください。とりあえずまずはKACがんばってみてください。

GITADORA

もぎたて ANGEL ／ YAMATO 組
コメント：肥塚良彦

「もぎたて ANGEL」は四人組（自称）アイドルグループ「YAMATO組」の衝撃デビューソングなのでございます。いわゆるイロモノという扱いのこの曲が、どういうわけかKAC2013のGITADORA drummania課題曲に。KAC課題曲というと激しい曲のイメージがありますが、GITADORAではこんな曲もチョイスしちゃうんですよ。この「もぎたて ANGEL」は現在発表されているdrummania課題曲の中では難度値が最も低く、またこの曲がエントリーされているグループ「D」は各パッドやペダルの配置バランスがよい曲がチョイスされているため、2バスや速いタム回しが苦手なんて方にもオススメです。力技ではなく総合力で勝負といった感じでしょうか。みなさん、チャンピオン目指して頑張ってください!!

GITADORA

BLUE BOOTS ／ Mutsuhiko Izumi
コメント：Mutsuhiko Izumi

久しぶりにブルースの曲を作ってみました。基本はブルースとジャズなのですが、そこにシンセサイザーの音色などを絡ませてブルース特有の古臭い感じを無くし、スペイシーで現代的な雰囲気にしてみましたよ。ギターはロック的なリフをメインに、歪んだギターとクリーンなギターが交互に出てくる構成で、比較的覚えやすい譜面だと思います。みんなチャレンジしてくださいね。またドラムはミディアムテンポの16ビートでフィルインに16分、5連符、6連符の三種類が出てきます。ややこしいと思うけど、それぞれの異なるリズムの感覚を覚えたらへっちゃらだぞ。それでは決勝ラウンド目指して練習だ〜!! みんな頑張ってね〜〜！

SOUND VOLTEX II -INFINITE INFECTION-

コメント：Cody

今年のKACの予選は全部で5コースありますが、「SOUND VOLTEX」はコース毎の難度について極端な偏りがない構成になっています。ただ相性という点ではやはり個人差！ 人それぞれどうしても得意不得意なエフェクトがあると思います。これからエントリーされる方は各コースの課題曲を何度かプレイしてみて、自分に合った得意なコースを見極めてからが良いと思います。また全コースの課題曲は、通常ならブロックを貯めてトラックインフェクトしないと遊べない楽曲もコース内ではすべて遊べるようになっています。この機会にぜひエントリーしていろいろな楽曲を気軽に楽しんでもらえたらなと思います。自分の実力を試すいいきっかけになると思います！ たくさんのご参加お待ちしております!!

POP'N MUSIC SUNNY PARK

Ergosphere ／ TOMOSUKE
コメント：TOMOSUKE

ジャズピアノの面白さを分かってもらうために作った曲でマッコイ・タイナー風のイントロ、中盤のポリリズム、後半の速いビバップフレーズなどジャズピアノのいろいろな要素を取り入れた曲です。譜面の方は高速階段メイン。階段が得意な人は楽しめるのではないでしょうか？ 基本的に左手はコンピング、右手はインプロビゼーションという作りにしておりゲームでも実際にジャズピアノを弾いているような感じを意識して作りました。
後半にあるピンポイントで難度の高い部分までなんとかゲージを持ちこたえれば亜空間を抜ける事ができると思います。頑張ってください！

REFLEC BEAT COLETTE

ロボット☆ライフ／ Qrispy Joybox feat. 林ももこ
コメント：Qrispy Joybox

KAC2013が始まりました。皆さん調子は如何ですか？ イマイチ調子の出ない方がきっといるはず。そこでアドバイスです！
それは、メロディーラインを口ずさめるようになること！ そうっ!!「REFLEC BEAT」のサウンドトラックをよく聴いてねっ！ 口ずさめるようになればきっとスコアがグググッと上がるはず！ もちろん僕の書いた「ロボット☆ライフ」はフルコン目指してくださいね！
皆さん決勝戦でお会いしましょう

REFLEC BEAT COLETTE

Windy Fairy ／ DJ TOTTO
コメント：DJ TOTTO

今年もいよいよKACが開催となりました！ 皆さん、エントリーはもう終わってますか？
「REFLEC BEAT」では、なんと参加するだけでもいいことが起こるようなので自分には縁がないと思っている方もぜひエントリーしてみてください！
さて、そんなリフレクのKACですが、エントリーしたグループによっては僕が手掛けた「Windy Fairy」が予選対象楽曲として立ちはだかります。
今回の予選曲の中で唯一の3拍子系ということで、リズムのキープがとても難しいと思いますが、しっかり曲を聴き込んで高得点を狙ってくださいね！

KAC INFO すでにスタートしている予選ラウンド。各タイトルでレギュレーションが異なるが、BEMANIシリーズに関してはほぼ統一されており、エントリー時に課題曲を5つのグループから選択する。グループによって特色が出ているので、どのグループを選択するかが最初の分かれ目になりそうだ。

アーケード連動満載のNEWポップンがiOSで登場！
制作のキーマンもおなじみのあの二人！

wac & Des-ROW インタビュー

ポップンリズミン
pop'n rhythmin

ポップン リズミン

■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：リズムアクションゲーム
■対応端末 ：iPhone4以降、iPod Touch(第4世代)以降、iPad2以降
■発 売 日 ：配信中
■価格 ：アプリ本体（無料）＋追加楽曲パック(有料)

アーケード版プレイヤーを第一に作られたアプリです！（Des-ROW）

——『ポップンリズミン』はどのような経緯で誕生したのでしょうか？

Des-ROW アーケード版（以降、AC版）のポップンを盛り上げられるアプリができないかなと思ったのが最初です。そこから、アプリならではの面白いものを作ってみようと考えていきました。

——BEMANIアプリの中でもアーケードの連動要素が色濃く出ている気がします。

Des-ROW よくぞ気づいてくれました！ そこが大事なところなんですよ。ポップンが好きな人にどれだけ楽しんでもらうかにこだわって作っていています。

——お二人がどのようなかたちで制作にかかわっているのでしょうか？

Des-ROW 僕は企画から立ち上げ、ディレクターを担当しています。

wac 僕は今のようなリズムアクションにすることが決まったのちに呼ばれ、楽曲関連を担当しています。

Des-ROW ポップンといえばやはりwacじゃないかと。

wac ありがとうございます（笑）。

——リズムアクションとしてこだわった点や新しい試みはありますか？

wac 直感的で分かりやすいというAC版ポップンと同じ部分を大切にしました。AC版と異なる流動的な判定場所については、「次はどこかな？」と想像しながら楽しんでもらえたらと思い制作しています。

Des-ROW ポップ君が重なる地点を想像する楽しさは新しい感覚だと思います。ほかにも新しい試みとして同じ場所を数回タッチするダブルタップやトリプルタップを導入しています。これは判定の幅が非常に長く、リズムをプレイヤー側に委ねるという今までに無い要素ですね。そして、僕のこだわりはポップ君が重なる瞬間に大きく膨らむところです！

——本作のオリジナル楽曲はあるのでしょうか？

wac 僕とDes-ROWさんの新規コラボ曲がお友達を招待すると解禁されます。

Des-ROW これが大変だった。

wac この話は長くなるから割愛しますけど、まあ仲の悪い僕とDes-ROWさんの仲がさらに悪くなるような制作でした（笑）。

Des-ROW あれはつらかった（笑）。

——けれど、結果的にはお互い納得のいく仕上がりになったんですよね!?

wac そこはもちろん。僕ら二人以外の方のご協力も得たりして、最終的には良くなりました（笑）。この曲は解禁条件がありますが、可能なかたはプレイしていただきたいですね。

——リズムアクション以外のトレジャーモードも充実していますね。

Des-ROW ポップンというゲームは、いろいろな複合要素が密接に結びついて一つの完成形となるのですが、これをアプリでもやりたかったので実装しました。すごろくのように進みながら曲を解禁する気軽にプレイできるモードです。

wac キャラクターを生かせる場所も欲しかったので、キャラごとに能力を変えて個性を出しています。

——次にAC版との連動要素についてお聞かせください。

wac まず、日本中のポップン設置店が地図と連動して分かる「アーケードサーチ」は地元から離れたときに使うと便利かもしれませんね。

Des-ROW 知らない土地へ行ったときにポップンをやりたいなと思ったら、これで検索してもらえるとうれしいです。アプリを起動しながらゲームセンターに行き、自分のスコアを見ながらプレイするといった連動感に期待しています。ほかにも「どきどき★ポップンクイズ」も楽しんでほしいですね。クイズはチームみんなで問題を考えたりしています。

wac 僕も問題考えましたが、Des-ROWさんが考えた問題は個人的な問題が多くてポップンに相当詳しくても分からない問題とかあったりします（笑）。それも含めて親しみを持ってもらえたらうれしいですね。

Des-ROW 「腕前チェッカー」はAC版のスコアの平均値や、自分のスコア、トップスコアが確認できます。この機能はおそらく相当ポップンが好きで深いとこまで遊んでくれているプレイヤーさんも満足してくれる内容になると思っています。

wac AC版プレイヤーがこれを使ってさらに楽しんでもらえることはもちろん、アプリから入った人に少しでもAC版をプレイしてみようかなと思ってもらえるようなきっかけになってくれればいいなと思っています。

——今後さらなるアーケードとの連動は予定されているのでしょうか？

Des-ROW 現在製作中ですが、「アーケードビューアー」というAC版の譜面が見られる要素を入れようと考えています。

wac ただしこれは、リズミンに入っている曲のAC版の譜面が見られるというもになるかと思います。

Des-ROW 夢としては、将来的に自分のプレイを全部再現して見られるような形のものをやりたいですね。

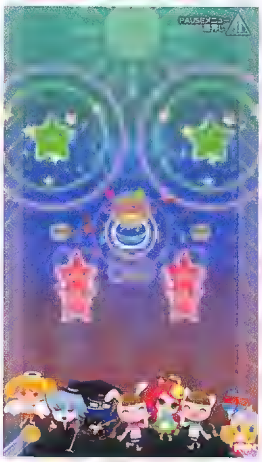
——では最後に一言お願いします。

wac 今回iOSでリリースしましたが、ポップンの基本視野は生活にポップンが根付くことです。これはその一環であり、今後もポップンの世界を広げていければと思っています。

Des-ROW ポップンも時代の流れでいろんな進化をしてきて、これも一つの進化系だと考えています。今後も進化を続けて新しい楽しさを提供し続けていけるように頑張ります。

音楽にあわせてタッチする新感覚リズムアクション！

曲に合わせて流れてくる同じ色のポップ君が重なった瞬間にタッチするだけの簡単操作。難度も三段階から選べるので、初めての人でも安心。ポップ君たちをタイミング良くタッチして、画面の空を明るく彩ろう！



おなじみのキャラたちもリズミン用に描き下ろし！

リズミンに登場するミミニャミを始めとしたおなじみのキャラクターたちは、リズミン用に描き下ろされたニューデザイン！ キャラクターをたくさん集めてゲームプレイをどんどん賑やかにしよう♪



wac BEMANI全般に楽曲を提供するコンポーザーであり、長年ポップンシリーズのサウンドディレクターを担当。本作でもサウンドディレクションを担当している。

Des-ROW ポップンシリーズを始め、BEMANI全般で楽曲を提供しているコンポーザー。『ポップンリズミン』では企画立案から関わり、ディレクターを担当。



ゴーイング マイ ウェイ！、ぶきように恋してるなどギタドラ、ポップンシリーズでおなじみ

達見恵 featured by 佐野宏晃
1stアルバム発売記念 特別インタビュー

一曲一曲に全力を込めた最高のアルバムです！

――ついに1stアルバム発売となります。今の感想をお聞かせください。

佐野　2007年にBEMANIへ初参加してから、約年一曲のペースで楽曲を作り続けてきたものが、こうして形になるということで本当に楽しみです！

――楽曲や曲順はどのように決めたのでしょうか？

佐野　『ギタドラ』を中心に過去、BEMANIシリーズに収録した楽曲をフルバージョンで収録しています。今まで『ギタドラ』などのサントラが出るたびに、フルバージョンを収録させてもらっていたので聞いたことがあるというかたもいらっしゃると思いますが、今回のアルバムではフルバージョンに加え、今までは打ち込みなどが多かったドラムとベースをテクニカルな職人アーティストに生演奏していただきアレンジしてあります。そして、曲順ですが、先ほどの通り一年に一曲、すべて全力で制作したいわゆる「シングル曲」的な楽曲ばかりなので本当に悩みました。結果的に初めて『ギタドラ』に収録された「恋は臆病」が一曲目、『ポップン』に初収録された「キセキはじまり☆」が並ぶこととなりました。非常にいい流れになっていると思いますので、ぜひ一度は曲順通りに、そしてリピート再生していただけるとうれしいです。最後に収録されている「My life」はこのアルバム用に新規で書き下した楽曲になります。このアルバムを聞いてくれた方々、BEMANIシリーズで僕の楽曲をプレイしてくれた方々など、さまざまな人に向けて「出会えたことへの感謝」をテーマにした楽曲になっています。

――生演奏で収録されたとのことですが、再録で苦労した要素はありましたか？

佐野　やはりドラムとベースの音数でしょうか。ドラムとベースは、僕が別件などでご一緒しているミュージシャンにお願いしたのですが、一部の曲に関しては本当に苦労を掛けてしまいました（笑）。この二種類の楽器は楽曲制作時に打ち込みで作る機会が多く、実際に演奏すると少々難しい要素が多くなってしまいがちでして。もちろん、打ち込みで作る際も「腕が四本ないと実現できない」といった音は入れていませんけどね。ただ、実際に楽器で演奏するとスピードが追い付かなかったりするかもしれませんが……今回、ご協力いただいたお二人のスーパースキルで実現できました！　なので、ゲーム中に流れる楽曲とほぼ変わりない内容で生楽器になっていますので、ゲームで高難度をプレイしていただいている方はぜひ聞いていただきたいです。

――そのほかの楽器についてはいかがですか？

佐野　キーボードはもちろん僕が演奏していますが、実はギターもほぼ僕が演奏しています。『ギタドラ』では、その名の通り「ギター」の演奏内容がゲームの面白さに直結するので、自分の中のイメージをダイレクトで反映するには、やはり自分で演奏するのが一番なんですよ。ただフルバージョンのギターソロなどはゲストで参加していただいたミュージシャンの方にお願いしている場合もあります。

――楽曲制作にいろいろな楽器の演奏とマルチなスキルをお持ちですが、いつごろから音楽に興味を持たれたのでしょうか？

佐野　母親が音楽講師、父親がオーディオマニアという、小さいころから音楽が身近にある環境で育ったので物心がついたころからでしょうか。小さいころからピアノも習っていました。ピアノはクラシックな内容を習っていましたが、小学生くらいのころからJポップ、ゲームミュージックなど、いろいろな音楽を聞いていて、中学に上がったころには「作曲家で仕事をする！」と決めていました。

――中学生で「バンド」ではなく「作曲家」を目指すとは、なかなかめずらしいですよね？

佐野　そうかもしれませんね。やはり僕らの中学生時代にはバンドに興味を持つ人が多かったかもしれません。ただ、僕はバンドより作曲の方に夢中になっていたので……。初めてバンドとして人前で演奏したのは高校生の卒業記念ライブでした。ただ、そこからはバンドにも興味が出て、バンドやユニットでも活動していました。

――そんな佐野さんがBEMANIシリーズに参加するようになったきっかけについて教えてください。

佐野　当時一緒に活動していたバンドメンバーが96さんと知り合いだったので紹介していただいたのがきっかけです。僕にとっても本当に重要な出会いでした。

――BEMANIシリーズ用に楽曲を制作する際に意識している要素はありますか？

佐野　『ギタドラ』シリーズなどでは特にそうなのですが、楽器のフレーズがゲームに直結するためどうしても普通のJポップなどと比べるとそれらが目立つこととなるので、それに負けないようなボーカルのメロディを意識しています。あくまで僕の曲は「歌モノ」だと思っています。とはいえ、ゲーム中ではなかなか落ち着いてボーカルのメロディを聞けないかもしれませんので、今回のアルバムでじっくり聞いてもらえるとうれしいです。

――最後にファンに向けて一言お願いします。

佐野　今作に収録されている楽曲は、いずれも一曲一曲を全力を込めて制作した楽曲なので本当に良い曲ばかりです！　BEMANIファンの方々にはもちろんですが、「90年代のJポップ」が好きな人など、今までBEMANIシリーズをプレイしたことがない方々にも聞いていただければ幸いです！

――本日はありがとうございました。

佐野宏晃 profile



1981年生まれ。横浜出身。作曲家、アレンジャー、キーボーディストとしてマルチに活動中。多数のアーティストのLiveをサポート。近年では声優の「宮野真守」のLiveでのピアノ・2ndギターや、新進気鋭のシンガー「花菜」の楽曲アレンジ・バンマス・サポートキーボードとして活躍中。2007年よりBEMANIに楽曲を提供。

11月27日「Delicious love」を含むBEMANIシリーズCD三枚同時リリース！

11月27日は「Delicious love」のほかにも『GITADORA』の最新追加曲やサウンドトラックでしか聴けないロングバージョンを収録した「GITADORA Original Soundtracks 2nd season」と『jubeat saucer』の最新追加曲を収録したサウンドトラック第四弾「jubeat saucer ORIGINAL SOUNDTRACK -Cathy & Marron-」が同時にリリースされるのだ！　コナミスタイルではこの三枚のCDをセットで購入すると送料無料になる。三枚とも購入を考えている人は、こちらを利用するとお得！







（左）Delicious love/達見恵 featured by 佐野宏晃
（中）GITADORA Original Soundtracks 2nd season
（右）jubeat saucer ORIGINAL SOUNDTRACK -Cathy & Marron-

2013年11月より全国稼働開始!!

GROOVE COASTER



先行配信イメージムービーをチェック！

http://groovecoaster.jp/

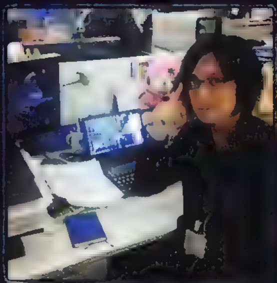
カンタン×ノリノリ×テンションMAX

いよいよ稼働開始が目前に迫った「グルーヴコースター」。今月号では、イメージムービーの収録取材の小話や、開発コメント、初期配信曲リスト、操作方法やプレイ手順などなど、盛りだくさんに詰め込んだ情報を掲載！ 近所のゲーセンに入荷されるか公式サイトで確認できるので、チェックしておこう!!

Text：ちくわ

グルーヴコースター（アーケード版）
■メーカー ：タイトー
■ジャンル ：音楽体感アトラクション
■操作方法：専用演奏コントローラー
■稼働日 ：2013年11月より順次稼働予定
■使用基板：TAITO Type X ZERO

稼働目前! グルーヴ開発応援メッセージ!!



デジタルコンテンツ事業本部
AG事業部 制作1部
グルーヴコースター（AC版） プロデューサー
白石雅也

PROFILE
ミュージックガンガン!
プロジェクトマネージャー

ダライアスバーストAC
プロジェクトマネージャー

「グルーヴコースターをアーケード化しよう!」という話は、２０１１年7月のiPhone版発売当時からありました。

もちろん、そのままの移植では駄目で、いかにアーケードで遊んだときに楽しいか？ という事を追求するのに時間がかかりました。

店舗観察や、オペレーションスタッフ・お客様のヒヤリングを重ね、実際に試作機を作ってからも、何度も何度も試行錯誤を繰り返し、ロケテストも通常よりも時間と回数を重ねて、ようやく皆様に遊んでいただけるところまで来ました。

店内対戦モードをはじめとしたゲーム仕様についても、ロケテストでの観察と皆様のご意見を踏まえて最後の最後まで改良を重ねております。今後もご意見を反映させながら毎月の曲追加など運営にも力を入れていきます。

ぜひ、ゲームセンターに行って、その目で、その手で、その耳で、そして全身で"グルーヴ"を体感してみてください!



デジタルコンテンツ事業本部 ON!AIR事業部
グルーヴコースター（AC版）
ゲームデザイナー／コンセプトリーダー
石田礼輔

PROFILE
グルーヴコースター（iPhone版）ゲームデザイナー
スペースインベーダー インフィニティジーン（携帯電話、iPhone、PS3、XBOX360） ゲームデザイナー
スピカアドベンチャー（AC版）企画原案

初代のグルーヴコースター（iPhone版）から２年。ついにアーケード化することができました!

アーケード版ではオリジナルのコントローラー「ブースター」による独特の「手ごたえ」や大画面モニターによる「没入感」で、音楽にノる楽しさをダイナミックに「体感」できるようになっています。

しかし、このゲームの本当の楽しさはプレイするまで分かりません。ジェットコースターに乗ってキャーキャー言っている人たちを地上から見上げて予習していても、実際に自分がジェットコースターに乗ったときの「体感」は想像のはるか上を行っているのと同じです。ぜひ、後ろから眺めるだけではなく、実際にプレイしてみてください!

ゲームは映像とは違います。このゲームは見た目も体験も新しいですが、プレイしてはじめて完成するという意味で、ものすごくゲームらしいゲームなんです。

イメージムービーの裏側

アーケード版『グルーヴコースター』のイメージムービーの撮影は、日本では唯一のクロマキー撮影とワイヤーアクションが可能なスタジオ「Avaco Studio」にて収録された。

モデルには直前までワイヤーアクションでの撮影が伏せられたまま、ワイヤーアクションのリアクションを審査／選抜されるオーディションが開催。そのドイヒーなオーディションの結果、ヒロインには今泉彩良さんが抜擢され、撮影が開始されたのだった。

なお、こちらも事前に伏せられたまま当日いきなりワイヤーに吊られたZUNTATA・COSIOの動画も収録だけはされているので、後日ネタ動画として公開されるかも!? お楽しみに!





ワイヤーアクション収録現場では、アクション補佐スタッフが異彩を放つ。蛍光グリーンの全身タイツが、あれやこれやと動き回る姿のインパクトは絶大で、失礼ながらヒロインよりも気付くと彼を目で追っていた。あー、もちろん、イメージムービーにモジモジ君は映ってませんよ!

稼働初期段階デフォルト収録曲

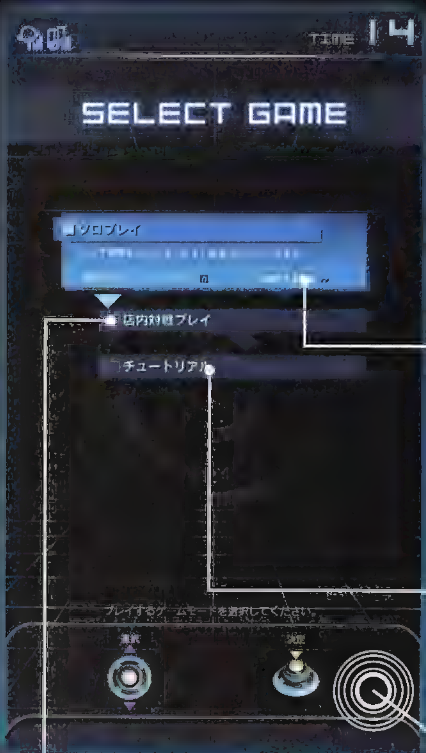
ここに掲載されたリストは、あくまでもデフォルトのもの。NESICAを使用してプレイすることで、プレイ可能な曲数が増えていくので、NESICAを使用したプレイを推奨するぞ!

	曲名	アーティスト名		曲名	アーティスト名
J-POP	JUMPER	capsule	VOCALOID™	ワールズエンド·ダンスホール	wowaka
J-POP	Kick It Out	BOOM BOOM SATELLITES	VOCALOID™	マトリョシカ	ハチ
J-POP	ノルニル	やくしまるえつこメトロオーケストラ	VOCALOID™	THE WORLDS	M.S.S Project
J-POP	Sayonara Twilight -GC REMIX-	CTS	VOCALOID™	バビロン	トーマ
J-POP	夢現	Another Infinity feat. Mayumi Morinaga	VOCALOID™	ハッピーシンセサイザ	EasyPop
J-POP	V.I.P	TVアニメ「マギ」OP	VOCALOID™	右肩の蝶	のりびー
J-POP	Bless You		VOCALOID™	ロミオとシンデレラ	doriko
J-POP	つけまつける		VOCALOID™	ダンシング☆サムライ	mathru(かにみそP)
J-POP	ポリリズム		VOCALOID™	アストロトルーパー	さつき が てんこもり
J-POP	天体観測		GAME	Invader Disco	COSIO (ZUNTATA)
J-POP	アルクアラウンド		GAME	Bad Apple!! feat. nomico	Masayoshi Minoshima
J-POP	Pray	TVアニメ「銀魂」OP	VARIETY	カノン	FREEDOM
J-POP	only my railgun	TVアニメ「とある科学の超電磁砲」OP	ORIGINAL	Music Plot Type Three	COSIO (ZUNTATA)
J-POP	sister's noise	TVアニメ「とある科学の超電磁砲S」OP	ORIGINAL	Groove Prayer	COSIO (ZUNTATA) feat. ChouCho
J-POP	恋は渾沌の隷也	TVアニメ「這いよれ! ニャル子さんW」OP	ORIGINAL	Play merrily	Shohei Tsuchiya (ZUNTATA)
VOCALOID™	千本桜	黒うさP	ORIGINAL	GO! SPIRAL GO!	CTO LAB.
VOCALOID™	カゲロウデイズ	じん	ORIGINAL	PIXEL STAR	YMCK
VOCALOID™	人造エネミー	じん	ORIGINAL	OVER THE NIGHT	REDALiCE feat. Ayumi Nomiya

LET'S PLAY!

プレイノナガレ

まったく新しいタイプの筐体だけど、遊び方は本当にカンタン！　そのプレイの流れと、これだけ知っていればノリノリで楽しめる基本的なポイントを一挙に解説しよう。



Ⅰ NESiCA認証&モード選択

ゲームを始めるには、まずNESiCAでプレイヤー認証を実行し、モード選択へ。NESiCAが無くてもプレイは可能だが、成績や解禁曲などのデータが保存できてお得なので、ぜひ用意しておこう。

ソロプレイ

一人でプレイする、本作の基本となるモード。チュートリアルを終えたら、まずはこのモードで各曲の譜面や難易度を確かめつつ楽しんでみよう。格ゲーのように対戦乱入が発生することも無いので、のんびりマイペースで遊べるぞ。

チュートリアル

初プレイ時は、迷わず選んでおきたい。アーケードゲーマーの中には、結構これをすっ飛ばしてしまう御仁も多いようだが……必ず役に立つように作られているので、安心して選んでおこう。

店内対戦プレイ

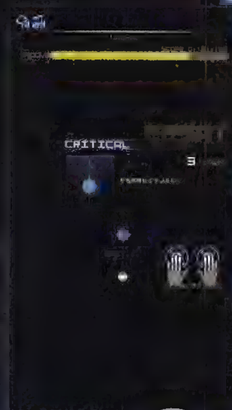
店内のプレイヤーと、最大同時四人までのリアルタイム対戦が楽しめるモード。全員が同じ曲を同時にプレイし、スコア、チェイン数、GREAT率などの総合成績で順位を決めるモードだ。

初プレイの人はこちらも！

プレイヤー名&アバター登録



➡フレイヤーの分身となるアバターは、毎回プレイ開始前に選択し直せる。気楽に選ぼう。



◆丁寧な解説と、実際のプレイで操作方法が即座に覚えられるチュートリアル。まずはここから！

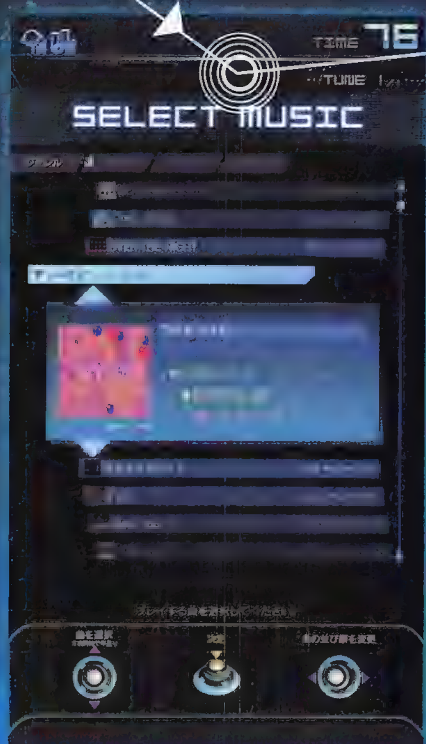
対戦プレイは熱くてオトク？

店内対戦プレイは勝ち負けのデメリットも無く、ゲーム終了時にもらえる「経験値」や「ミュージックパネル」（詳細は右ページ）も多い。新曲や新アイテムを早く手に入れたい人にオススメ！

➡最大人数の四人対戦の面白さは、やってみれば分かる！



◆ソロプレイでは1枚獲得できるパネルが、対戦なら2枚もらえる。



Ⅱ 楽曲選択

モードを選んだら、次は楽曲選択！　曲を選んでから、難易度を3段階から選択する。対戦プレイの場合、最初に決定したプレイヤーの曲で対戦することになるが、難易度は自分で選べるぞ。

アイテムもここで選べる！



◆ミスを一定回数無効化するなど便利な効果を持つ各種「アイテム」を使うかどうかもここで選ぶ。難曲攻略時には忘れずに！



Ⅲ レッツプレイ!!

曲に合わせて「ターゲット」が配置されたレール上を、アバターが駆け抜ける！　各ターゲットの指示に合わせて本作のコントローラー「BOOSTER」を動かせば、自然とノリノリに！

グルーヴゲージ70%がキモ!

画面上部のグルーヴゲージは、各ターゲットの指示通りに操作していけば増えるが、ミスすれば当然減っていく。楽曲終了時にこのゲージが70%を越えていれば、見事楽曲クリアーだ！



アバターがターゲットに重なる瞬間アクション!



ボタンを押す



どちらかのボタンをたたく



左右両方のボタンをたたく



どちらかのボタンを押し続ける



左右両方のボタンを押し続ける



どちらかのボタンを連打する

難易度SIMPLEではHIT・CRITICAL・HOLDのみでプレイ可能!

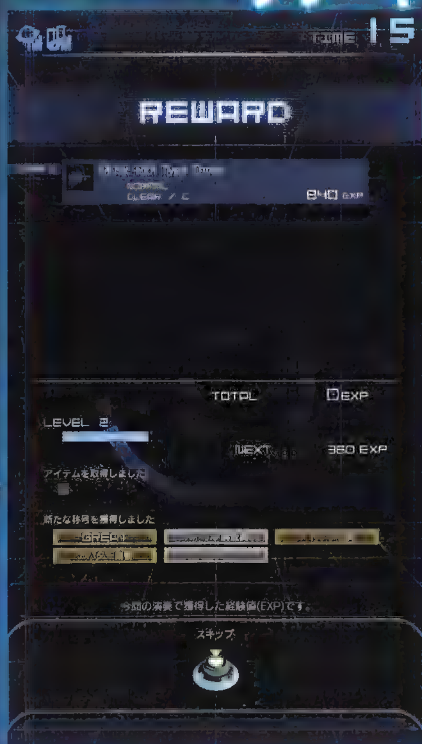
対戦では全員が同じコースに!?



⇐全員のアバターが現スコア順で表示される様子は、まるでレースゲーム!?

⇐順位を決める要素はスコア以外にもあるため、最後まで結果は分からない!

Ⅳ リザルト&リワード



プレイ結果に応じてもらえる経験値が溜まれば、晴れてプレイヤーのレベルがアップ。新たにアイテムやアバターなどの特典が得られることも！

ミュージックパネルで新曲解放!

ゲーム終了時に得られるミュージックパネルを必要枚数消費すれば、新曲を解禁することが可能。解禁すればするほど、新たな曲が候補に加わるぞ！





コントローラーを動かす



どちらかのコントローラーを動かし続ける



どちらかのコントローラーを矢印方向に入力



どちらかのコントローラーを矢印方向に入力し続ける



左右それぞれのコントローラーを矢印方向に入力

弾幕少女

ダンマクショウジョ



ラフ画



線画



呼延灼 CO-ENSYAKU

●出身地：中国 ●身長体重：162cm/52kg ●スリーサイズ：98-56-88 ●趣味：自己鍛錬 ●特技：一騎駆け
●使用する武器：流星槍 ●必殺技：彗星槍 ●守護宝石：アクアマリン

「宝石箱」の一翼を担う裏結社「梁新泊」の一員。双鞭をふるい、血脈に刻まれた騎馬隊、連環馬を召喚する。遊撃系能力者の中では最大の攻撃力を誇り、必殺の連環馬は一軍を灰燼に帰す破壊力を秘めている（が、避けられやすい）。鎌が生理的に嫌いで、「タバコみたいなもの」を吸っている超イケメン女子。

結川カズノ先生からのコメント 馬を召喚するということではったりウエスタン調です……。帽子を被らせるか、最後まで迷いました。

七瀬葵先生20周年記念
アニバーサリーコレクション

「festa!」



七瀬葵先生の作家活動20周年を祝う記念本、「festa!」がいよいよ今夏刊行！　ここでしか読めないロングインタビューや秘蔵イラスト、さらにまさかのみつみ美里先生のゲストイラストなど、多彩な内容でお送りするぞ!!

※収録イラストはイメージです。
抱き枕イラストは制作途中のものです。



制作途中の抱き枕原画を入手!
完成をまであと少し!!

通販サイト「ebten」専売 18禁抱き枕カバー付きDXパックも予約受付中!

……2013年 発売決定!!

詳しくは後日、アルカディア公式ホームページなどにて発表します。

■七瀬葵 20周年記念
アニバーサリーコレクション
通常版：2,940円［税込］A4判／112ページ
ebtenDXパック：12,000円［税込］
※七瀬葵先生描き下ろし抱き枕カバー 2wayトリコット／オリジナルポストカード付き
発売日：2013年発売予定
■ご予約はこちら：http://ebten.jp/

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ:P063-064（CMYK、勤労感謝の日）
げっつ☆先生：P065-067（グレスケ、体育の日）
ケソール師匠：P063（敬老の日）

我らが投稿コーナーA-Fro、前号のカラー1ページ化にはヒヤリとしましたが今月はしっかり元のページ数に！　皆さんのご投稿パワーにて、逆に増ページも目指したいところですな！

今月のACE！



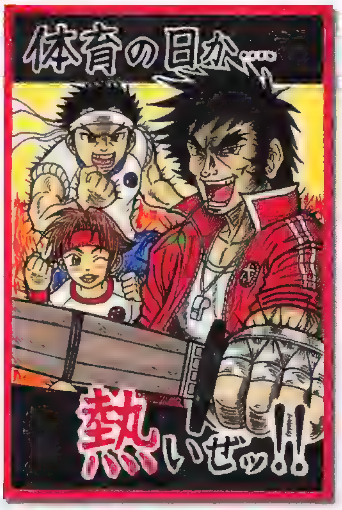
（大阪府　SEN@オム君）Ⓐ

アフロ三つ巴バチュー2013　結果発表ォォンヌッ!!

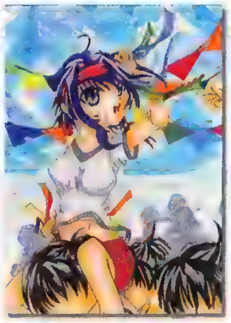
すくすく育てよ！

第1位　体育の日ンピック●2013・秋

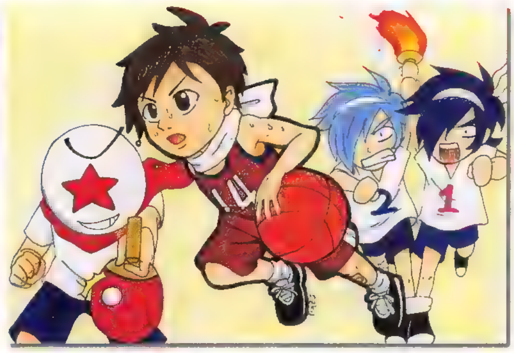
担当軍団アフロヅ3名がそれぞれ投稿特集枠を担当し、投稿数にて罰ゲーム受刑者を決めるという「三つ巴バトル」企画。今回は秋の三大祝日対決とのことでしたが、私・ちくわが担当しました「体育の日」が堂々の第一位！　秋はスポーツ、これぞ健全なのですぜ☆



（山形県　TOMO君）
☆体育といえばそう、熱血と青春と竹刀とハチマキ！君の青春は輝きつつ燃え上がってギガ熱くなっているかッ!?



（東京都　碧夢結さん）
Ⓗ皇美様、武田の騎馬戦を指揮!?健康的な汗、こんな『戦国大戦』もアリかと！



（広島県　文月裕さん）
☆実はスポーツマンも多い『ポップン』。聖火リレーが無事済むかちょっと心配!?

運動の秋にこそアケゲーの出番!?



（新潟県　アフロ音ゲー部指揮班@佐倉信士君）
☆トリガーハート、体育戦換装！ブルマは立派な兵装です（多分）。



（神奈川県　未虎さん）
☆運動場に双子星降・臨!!二人そろえば計略で徒競走も有利!?



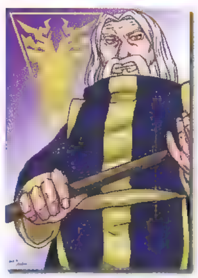
（長野県　マリーテドリスさん）
Ⓗ実は俊足だったりするクマ君。バトンを渡さず突っ走りそうですが！

第2位　アルティメット☆敬老

田渕健康率いる「敬老の日」特集は惜しくも第二位に留まりましたが、そこは若者に先を譲る年配者の余裕というヤツですよチミィ。



（群馬県　現役!!@レトキザン君）
☆吐血さえしなければ現役どころの話では！別の意味で敬われること間違いなし。



（神奈川県　Shadowさん）
Ⓗ今はご隠居中の我らがロマノフ先生。厳しくも優しい師は今もお元気のはず！

お年寄り（？）は大事にしよう！



（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆『アカツキ』には長生きな人が多め。転生者や冷凍睡眠者は規格外でしょうか!?

第3位　勤労オブファイターズ2013

げっつ☆担当の「勤労感謝の日」は、今回僅差で第三位ですシクー！ですが労働に対する皆さまの真摯な気持ち、投稿でしかと受け取りんぐですよ！

日ごろの労働にレッツお疲れさん！



（東京都　QQQ君）
☆マリオに『ハイブドリーム』と『フリスキー・トム』まで合流！アケゲー代表配管工三人衆の前に、水漏れ詰まりは許されねえ！

A-Fro回覧板　作品コメントにⒶマークが付いている方には、A-Fro特製図書カードを贈呈中！　そしてⒽマークはホームページを持っておいでという印。担当編集が準備に奮闘中の、『アルカディア』WEBページの投稿者リンク名鑑にURLを掲載予定ですぞ。→http://arcadiamagazine.com/　A-Fro公式ツイッターもシクヨロ！　→@arcadia_afro

アフロCMYK

三つ巴バトルに続いては、通常のカラーイラスト投稿をご紹介する平常運転の「アフロCMYK」コーナーをお届け。アケゲーが題材なら新作旧作何でもOK、皆さんからの力作投稿を今回も数多くいただきました！



（福岡県　皐月トミイさん）
☆阿茶局様、天下人側室のさすがの貫禄!? テキストやセリフもめっさ快癒効果ですわ！



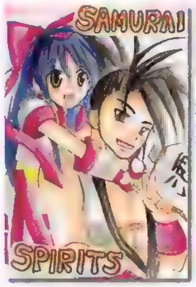
（東京都　レナさん）
Ⓗすでに新作に向けてのROCKは始まっている……。今度の旦那はどれだけぶっきらぼうに暴れてくれるのか!?



（千葉県　スーパーバーザム君）
☆ネオジオンの象徴、クィン・マンサ。『トライエイジ』でも実に威風堂々！



（神奈川県　アフロ音ゲー部@もこノイド君）
Ⓗ『SDVX』よりGUMI嬢が元気をお届け！　曲も譜面も、実に楽しい一曲です！



（福岡県　妃微既さん）
☆祝『サムスピ』20周年！　この二人ももう20年選手ですな～。

突発的ハロウィン盛り上げ枠
カボチャDE ハロウィンNIGHT

10月末といえばそう、ハロウィン！　というワケで、今回多くいただきましたハロウィン投稿で特集枠を組んでみた次第。イタズラもするがお菓子ももらう！



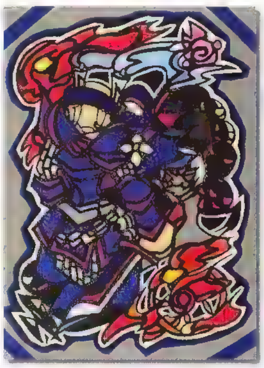
（青森県　水玉うるるさん）
☆プラチナ嬢からトリックオアトリート！　この日ばかりは、出るアイテムが全部お菓子だとか!?



（福島県　森園泉さん）
Ⓗハロウィンといえばコスファッション、アーク＆キャッスルとゴスのこの親和性！



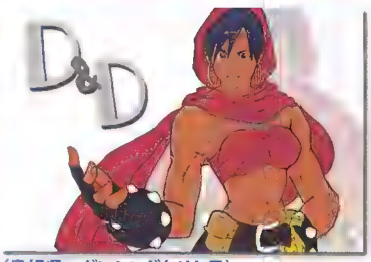
（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆ハロウィンによく合うイタズラスマイル！　メルヘン王国は年中ハロウィンかも？



（青森県　五森セキさん）
☆宇喜多忠家、兄上の前では常に必死！　ちなみに頭のロウソクは3Dモデルでも健在です。



（愛知県　バクレツ丸さん）
☆祝・アークシステムワークス、25周年！　ハザマ＆トリニティからお祝ヒャッハー!!



（島根県　ダンシングおりん君）
☆この夏、PS3にて見事復活を遂げた『D&D』。オンラインマルチで大オイル、じゃなくて大冒険！



（大阪府　YU☆3君）
Ⓗ月夜を横切る影一つ。それはさておきWILLOW食べたい！（えっ？）



（三重県　ヒロぽん君）
Ⓗ今回の『DOA』お祝い投稿その2！　魅力的なコスの数々、新作では!?



（東京都　シーナ・エマナ君）
☆まこと、遠方の道場へ遠征中の一幕。普段着じゃけんど、鉢巻で気合は忘れんきやね！



（群馬県　十一久君）
☆今月の『DOA』アーケード復活お祝い投稿その1。13年ぶり、懐かしの面々とホールドボタンが帰ってくる！



（福岡県　武術師某さん）
☆秋紅葉、手札を壊して舞えや舞え。コンボで相手もきりきり舞い!?

次号のアフロCMYKはクリスマス＆新年が冬将軍合体！



（奈良県　てつみん君）
☆隔月刊化の影響で微妙な時期になることもあり、今回締め切り分の投稿ではクリスマス作品と新年作品を同時に大募集！　冬のイベントNo.1はどっちか、はっきりさせるのは今!?　あとサタンクロースさんは[illegible]いて魔界にお帰りください！

A-Fro回覧板　どうも、ちくわです。ゲツリ坊への罰ゲーム案は随時募集中です！　それはさておき今回の三つ巴のように、隔月刊化の影響により、いつもの企画が違う時期にずれ込むことも今後ありますゆえ、長年投稿してくださっている方々は特にご注意を！　また、今回分募集のテーマは冬イベント特集ですが、次々号ではバレンタインとホワイトデーと節分を同時特集する予定です。（ちくわ）

ぶちかまし ゲーマー人生



ゲーマーの日々の暮らしが垣間見られる文章投稿から職人技が炸裂するモノクロイラストまで。今月も皆様に幅広くお届けしていくべく、ぶちをかましてレイエツGO!

ゲーマー人生流 夏のおもひで

この夏は“王堕腐悦須丁漲（ワンダーフェスティバル）”遠征のついでに国立科学博物館で伝説のカトルフィッシュ（ダイオウイカ）とマッシブウィップ（ゴマフイカ）を見学し、6月号のA-Froでお話した同人サークルの方にサイトで厚く謝辞を述べられ、映画「ローン・レンジャー」を観たら久々に『ガンフロンティア』をプレイしたくなった、そんなタイトーファンの夏でした。

GMイベント行きたかったなぁ。

（富山県　山田（人生に疲れ気味）無職俺道楽斎君）

☆アーケードゲーマーとしては、昨今のダイオウイカブームにはキャッチ・ザ・ハートらわれなわけで！

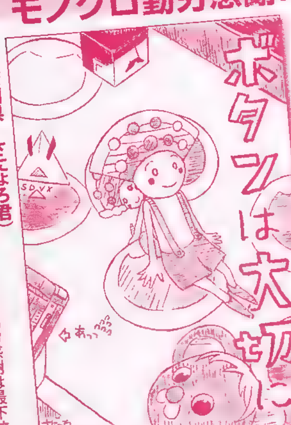


（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆夏といえば各種イベントが目白押しの季節！　満喫されたようでなによりです。

SG大会でラルフとクラークの掛け合いネタがありましたが、怒チーム……というかラルフ好きの私としては、そんなささいな事でも名前が出てくるのがうれしかった……。ありがとう～。……新作出ないかなあ……（ぇ）。　**（石川県　村瀬愛さん）**

☆前号掲載のSG闘劇ですな。ううむ、まさかシケギャグからハートがウォーマーなエピソードが飛び出してしまうとは、油断ならねい。

三つ巴バチュー モノクロ勤労感謝！



（神奈川県　さにょろ君）
☆働き続けるボタンたちに感謝しつつも、勤労感謝は最下位となりましたテヘリペローリ！……担当は僕（げっつ☆）ですけどね。ぐふっ。



（愛知県　黒助さん）
☆黒助さんのお名前をいつも“クロス家”と変換したがるウチのPCも気のきかなさでは負けてませんぜ！

奇問珍問くえすちょん
教えてアフロディーテ

読者の質問に読者が答える異色のコーナーがこちら教アテ（略）！　ちなみに質問の投稿は常時承っておりますので、どんどこさーっと送ってちゃぶだい！

問 対戦格ゲーで初めて使ったキャラはだれですか？

答 初代『餓狼伝説』のジョー東です。理由は「ボタン連打してたら、最初にカーソルが合っていたジョーになっていた（笑）」。

そんな出会いですが、ジョーは現在も私のメインの持ちキャラです。　**（石川県　二代目SB1号君）**

☆ギース様も一目置く“ハリケーンアッパーのジョー”なので、そのカーソル位置でもいたしかたなし！

答 まず、自分が初めて遊んだアーケード格ゲーは初代『ヴァンパイア』です。当時遊んでいたゲームは『ストⅡ』を含め、ほぼ家庭用のみ。前情報もほとんど入ってなかったので、初めて見た時はすごい衝撃を受け、吸い込まれるように100円を入れました。

スタートを押してキャラ選択画面、しかし各キャラがどういうキャラなのか分からないので、インストカードをじっくり見て、「最初はやっぱりコマンドが分かりやすい主人公？　それとも正直に見た目が気に入ったキャラにしようか？……吸血鬼、女悪魔、猫娘……狼男、侍、猫娘……？」と、カーソルをウロウロさせながら考えていると、いつの間にかVS画面に。「ボタン押してないのに？」と戸惑う自分に関係なくゲームは進んでいきました。初めてのアーケード格ゲーだったので、制限時間がある事も知らなかったのです……。

という感じで、初めて使ったキャラはサスカッチです。あと、二人目のデミトリにボコボコに負けました。　**（大阪府　作左君）**

☆先ほどに続いて、こちらも意図せずに選んでしまった系。初格ゲーがゆえに、こういった方も多いのでは？　そして猫娘だけしれっと二回迷っているあたり、さすがフェリシタン番長ですなあ（笑）。

答 初めて使ったキャラは、『ストⅡ』のダルシムです。見た目のインパクトはもちろん、ズームパンチ、キックのモーションと操作感覚がえらく気持ちよく、そのまま持ちキャラになっていきました。

後に、奥さんの設定画を見て、驚がくしたのもいい思い出です（笑）。　**（群馬県　十一久君）**

☆ダルシム初見のインパクトを超えたのは、ダル公の奥さんだったという。最初は名前も無かったものです。

皆様から多くの回答をいただいた今回の教アテ。そこで今月も引き続きこちらの質問に対する回答を募集したいと思います！　また回答以外にも、新たな質問も大募集中！　皆様からの投稿をお待ちしております！

アフロ川柳怪

ユー、ゲームにまつわるお題を五七五で語っちゃいなYO！　そんな今回のお題は“ネスツ”です！

よくやった　あとは果報を　ネスツ待つ

（長野県　LEG君）

～寸評～

悪の組織ならではの上から目線、そして上層部の人間だと思われるその対応。立ち振る舞いから漂う何ともいえないネスツ感がたまりませんね。ちなみに、しれっと混入されているシケギャグはスルーの構えで。

今月のお題　時間切れ

ジャンルに限らずアーケードゲームにつきものといえる“時間切れ”。タイムアップから永パ防止キャラまで、フリーダムな感じでどうぞ！

A･Fro回覧板

【投稿全般･鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送･転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。　作品はARCADIAブログで紹介する場合もございます。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

シケギャグ -SG BATTLE OPERA-

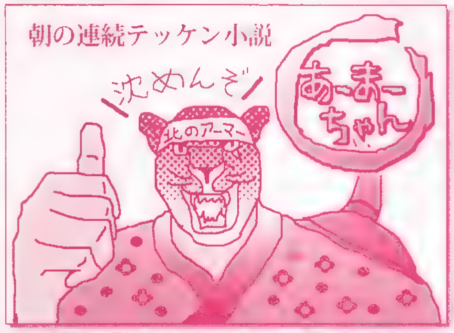
闘劇2013

これがシケの頂点となった(問題)作品DA！

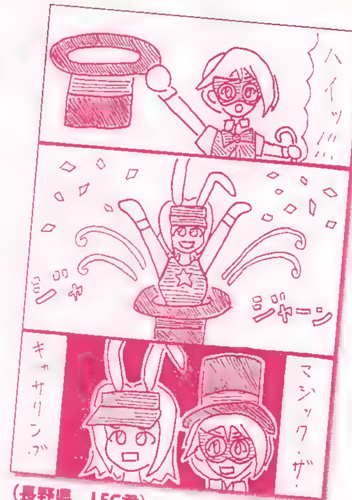


たまたま編集部にいたアフロ前任編集者ヤエもやたらと一押ししていたこちらのSGが、ウォンチュベイベーさんの「マリリンモンドー」とのデッドヒートを制して優勝の不名誉に！

優勝者 大阪府　GON君



そんな優勝を予見していたのかのように、GON君からは新着のSGがアフロへと届いたのであった！　これが掲載されるころは、とっくに「あまちゃん」の放送が終わっているあたりもミソ。GON君には優勝賞品として編集部やアフロヅの私物からセレクトされたシケったブツが送り届けられるので、ギャフンとならぬよう心しておくといいぞ！



(長野県　LEG君)
☆ふふっ。いい相棒を持ったではないか、キャサリング(謎の現在進行形)よ……。



(神奈川県　黒坂カヲル君)
☆『モンスターゲート』より魔人さん。三つ巴はネタが浮かばなかったですと……？　おのれ、そのせいで僕が最下位に！(酷)



(兵庫県　アルルハイジさん)
☆実は滅びかけでおなじみの「イロモノ合衆国」あてのこちら。おうっ、よくみたらモフロンが紛れてる!

そのチャレンジは素敵な出会い

プライズ☆メモリーズ

プライズにまつわる思い出や苦労話はだれにだって一つはある！……気がする！　ってな感じで前号より始まった新コーナー第二回目！

かなり昔の記憶で、どんなプライズ機で取ったか覚えていないのですが、『ヴァンパイアハンター』のアニタのキーチェーンに今でも家の鍵を付けて使っています。もうすでに色もはげまくって、あのころの面影はないが、初めて取ったプライズなのでずっと取ってあります。子供の身空で数千円ツっ込んでまで取った、というのもあるんですけどね(笑)。

(埼玉県　AC30号君)

☆そういえば昔家の鍵に付けていたジェフリー(バーチャ)のプライズキーホルダーも髪の毛がはげ落ちて、ほとんど王虎(サムスピ)と化しておったのう……。

ドーム型でお菓子をすくって動く段差を利用して落としてとるあのプライズゲーム……。(編：ナムコの『スウィートランド』と見たーッ！←目を見開きつつ) あのプライズゲームの落とす穴の前にだいたいお菓子がタワーみたいに積んでありますよね。

ある時、だれかがあのタワーに挑戦して途中であきらめたのか、少し傾いていたんです。これは崩せるんじゃないのかと思って、私はタワー崩しに挑戦してしまいました。すくって落とすだけなのになかなかうまくいかなくて、4000円くらい消費してやっと崩せました。大量のお菓子が一斉に穴に落ちていく様はとても爽快でした！

あまりにもうれしくて一人ではしゃいでいてふと振り返ると、知らない子供が悲しそうにこちらをじっと見ていました……。この子が私がやる前までここで攻略していたことに気付き、恥ずかしいやら申し訳ないやらで結局その子供と取ったお菓子を分けました。

お小遣いをほとんど使ってでも崩したくなる気持ち……分かるぜ!!

(静岡県　ウォンチュベイベーさん)

☆子供にとってあのお菓子のタワーはまるで夢の塔。きっと素晴らしい思い出となったはず。その出会いと、そして互いの勝利に乾杯！

ときめきメモリアルのフィギュアキーホルダーですね！

中学生の時、『ときメモ』にハマリ、ある日街のゲーセンの『UFOあらかると』内にあったキーホルダーを見て全部欲しいと思い、ちょくちょく通い、コンプリートしました。ちゃんと紐緒結奈さんも獲得しました。カバンに付けるのは恥ずかしく、部屋の机に飾っていました。

今は押入れの中で思い出の品として大切にしまっています。

(栃木県　アフロ音ゲー部書記 @kira君)

☆ときメモグッズコンプはだれもが通った道といえよ……、いやいやちょっと待て、さらっと紐緒さんをdisっているのはどういうことでSKY？

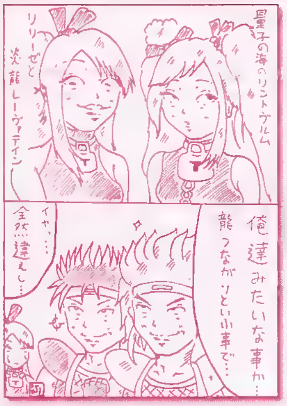


(静岡県　ウォンチュベイベーさん)
H左て心温まるお話をしてくださったウチュベ(略)さんがなにやら邪悪なマンガを投稿してくださったので、ついでに晒し……掲載しておきますYO！

当コーナーでは皆様からのプライズに関する思い出を募集中！　また、今回までに紹介しきれなかったお話も今後掲載していきたいと思います。次回のプラ☆モリをお楽しみに！

あなたの思い出お待ちしております!

A・Fro回覧板
【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本!　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。
【CGデータ作品投稿規定】 カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK、　推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。 セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。



（新潟県　コンポジ君）
☆すりガラス越しに見ればきっと見分けが……つきそうです。なんとか前向きにとらえようと思ったけど無理だったYO！



（熊本県　オドマシラン君）
☆……ど、どこからツッコメばいいのだろうか。テンガロンハットはホル・ホースの次ぐらいに似合ってはいる。

みんなのアイデア待ってます

ゲーセンTCGを作ろう！

読者のアイデアでA-Froオリジナルのカードゲームを作っちゃおうZ！　というのがこちらの企画。実は特設HPと鼻息も荒く連動中。ビバ！

**今回の募集は
カード名のアイデア！**

当企画は、「みんなのアイデアでオリジナルのTCGを作り上げよう！」というものです。その概要はズバリ、ゲーセン経営対戦カードゲーム！

さて、これまでにも様ざまなアイデアを募集してきましたが、今回の募集内容はかなり具体的に"カードの名前"案です！　とりあえず、細かい設定や能力などは問いません。ただ単に、こんなカードがあったら面白そう、といった程度のもので結構です。ちなみにそれらのカードイラストについては、採用アイデアの中から改めて皆様に募集をお掛けしたいと思っております。ので、まず今回は"カードの名前"をお願い致します！

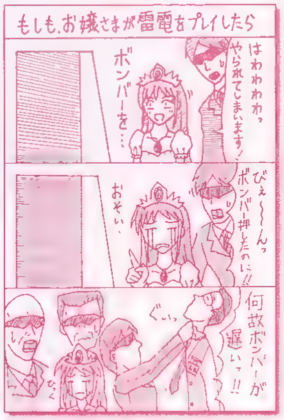
現在までに決定している細かなアイデアについてはこれまでのA-Fro、もしくはアフロツメンバー・カイゼルちくわお手製HPをご覧ください！

ルール&カードリストURL

http://kaiserchikuwa.yumenogotoshi.com/tcg.htm



（東京都　"現黄金賢者"よしみ君）
☆夏といえば水着は不可欠な季節といえよう。それはゲーセン内においてもいえることだったわけで！



（神奈川県　Ken君）
☆"ブーン、ボーン"てな感じで、"ブーン"が巻き起こす時間差ドラマ。そして、このお嬢様像はなんなのか(笑)。

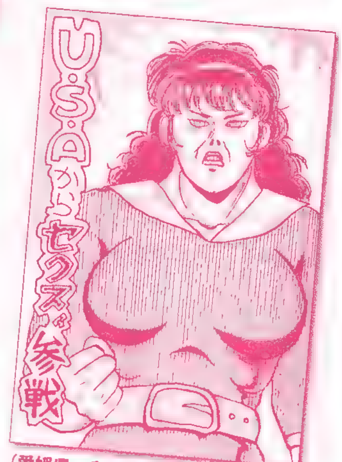
ウッフンアッハン

ゲルエロス村

人類が目指すべきルチャ・リブレ……間違えた、エル・ドラド。それすなわち黄金に輝くお色気郷なり！



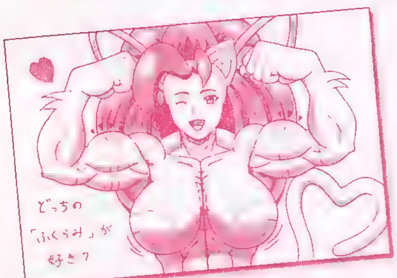
（愛知県　ですみら君）
☆リアル麻雀界初となる海外からの刺客（留学生）！　まさかの四人目の存在に、世界中が驚いた（かもしれない）!!



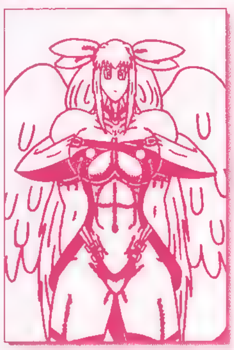
（愛媛県　煮モノ君）
☆ぬおお、北米版アテナがエ村に降臨してモウタ！　このナイスボデ〜っぷりはお色気と呼んでもよいのだろうか!?

ワショーイ筋肉部

筋肉こそが正義。そんな諸兄に捧げていきたい、我らワショーイ筋肉部！



（大阪府　作左君）
☆これは重要な分岐点。どちらのフラグを立たせるかで、今後の展開が決まってくる……ていうか、どっちにしてもリビドーコーナーだった!?



（岡山県　偽清音XX君）
☆ううむ、ここまで筋骨隆々なデイズイリ嬢も珍しいのではないだろうか。さすが筋肉部としか言いようがなかったんです（技名風に）。

A-Froはネットでも展開中!!

隔月刊化もなんのその、A-Froはネットでも楽しめます！……たぶん！　ツイッターでは皆様にアフロをお届けすることのできない本誌未発売の月末を中心に、アフロ補完号としてつぶやき中！　アルカディアブログでも連動企画を考えていますので、そちらもシクヨロレイヒー！

A-Froツイッターアカウント
@arcadia_afro

ARCADIAブログURL
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

ハガキ裏の面白落書きや、ちょっとした小ネタなどを紹介していく当コーナー。携帯メールやツイッターからの投稿でもよろしくってよ。



↑（愛知県　御影進行君）
☆おおう、午年にそんな特典があったとは！

Shake The アフロツ

げっつ☆　というわけで、そこら辺にいた元編集ヤエさんの猛プッシュもありシケチャンプ決定の巻。
ちくわ　僅差とはいえ2位とは1票差で勝っていたので、その票はあってもなくても良かったわけだが。
げっつ☆　全くですね。では、僕は三つ巴バトルの結果などは毛ほども気にせずにこのへんで！
ちくわ　おお、今回はゲツリ坊が最下位であったな。危うく失念陳念コズルイネンであったわ。
ケソ　罰ゲーム案はきているのかね、チミィ！
げっつ☆　結果を知るや否やケソ師匠が沸きでたよう！
ちくわ　坊の最下位は久しぶりだからのう、皆様にはナイスな罰ゲーム案を考えていただきたい！
編集ナカムラ　前回のちくわさんの罰もまだですけど。
ちくわ&げっつ☆　グエーッ！（パンクショットやられ）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**11月18日（月）必着！**　募要項は65ページ〜66ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は109ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

ウメハラコラム

道



コラムリニューアル第二回

ウメハラと初ゲーセン＋α

コラムリニューアル第二回は、ウメハラのゲームセンターとの出会い。
さらに、話は"格ゲーの魅力とは何なのか"について派生していく。

Daigo"The Beas mehara

ウメハラ少年と ゲームセンターとの出会い

――前回のテーマが「ゲームとの出会い」だったので、今回は「初ゲーセン」というお題で進めたいと思います。

モリカワ（以下、モ）　われわれ世代だと、時代的には「初ゲーセン」＝「対戦格闘ゲームとの出会い」っていう感じになるんでしょうかね。

ウメハラ（以下、ウ）　俺の場合、厳密にはゲームセンターではないんだけど。最初はビデオ屋かな。

モ　レンタルビデオ屋の一角に置いてあったゲーム？

ウ　一角というか、ちゃんと6セットくらい並んでいて、当時としては多かったよ。ただ、あんまりレンタルビデオ屋としての機能は果たしていなくて（笑）。その店はウチから歩いて10分くらいの場所にあるんだけど、俺が東京に引っ越してきてから、10回以上テナントが変わっているんじゃないかな。ちなみに、レンタルビデオ屋のテナントが入るとき、既に向かいにビデオ屋があったからね（笑）。

モ　元々ビデオ屋があったのに、なぜか始めてしまった（笑）。

ウ　まぁ、新しい方はキレイだし広いし、品数も豊富で、さすがに人は入っていたんだけど。そこにゲーム筐体が置かれて大フィーバーですよ。近所の子供たちの溜まり場に。

モ　その一帯では初めてのゲームコーナーなわけだ。

ウ　そう。しかも、そこはテナントとして入る店という店が半年も持たないような場所だったけど、そのビデオ屋は一年以上続いたからね。で、そこが「俺が始めてアーケードゲームをプレイした」ゲームコーナー。

モ　そこがウメハラの、記念すべき最初のホームグラウンドだったと。

ウ　ホームって感じは無かったかな。まだ小学４年生とかだから、そういう意識は全く無かったよ。

モ　じゃあ、まだ対戦はしなかったの？

ウ　最初はしなかった。時代的には初代『ストII』くらいで……まぁ置いてあったのはNEO・GEO筐体だったけど。普通にクイズゲームやアクションゲームをやったり。

モ　NEO・GEOってことは対面の対戦台じゃなくて一人用？　対戦するときは横並びみたいな。

ウ　そうだね。そこで『餓狼伝説』の一人用をやったり。

モ　初代『ストII』のころって、少なくとも俺はそうだったんだけど、横並びで対戦が可能って言ってもやらなかったよね？　知らない人と横並びで対戦した？

ウ　えーとね……俺はたまにやった。うまい人限定でね。大体大人だけど「入っていいですか？」って。

子供時代の勝負哲学

モ　俺の記憶では当時の駄菓子屋だったりゲームコーナーだったりっていうのは、あのころみんなガキだし金も無いし、格闘ゲームっていうジャンル自体がすごく目新しいものでそれを触っているだけですごく楽しかったから、乱入っていうのは、むしろ「俺が遊んでいるジャマをするんじゃねぇ」みたいな感じだったんだ。

ウ　そういう風に考えている人も居たよ。乱入するとイヤそうな顔をしたり。ただ、店としては「（一人用よりインカムがいいので）対戦やって！」という雰囲気だったからさ。

モ　ということは、既に対戦の面白さに目覚めていたの？

ウ　そうだね。いや、面白さっていうか対戦することが好きだったのかな。当時は、何でもいいから対戦することが好きだったんだ。ログセが「勝負しようぜ！」だったぐらいだし。ゲームなら、点数を競う、何面まで進んだか。それこそビデオゲームじゃなくてもよかった。トランプでも。

モ　でもさ、小学生が格ゲーで対戦なんてしてたら、すぐに小遣いが無くなっちゃうんじゃない？

ウ　無くなるね。

モ　それでも対戦したかったんだ。当然、対戦せずに一人用をやっていた方が長く遊べるわけじゃない？　そういう意識は無かった？

ウ　無かった。「対戦で金が無くなるならしょうがない」って思った。普通は、子供だから金持ってないし、使い方に対しては慎重になるじゃん。前回のコラムで話したけど、コング買って「やっちゃった……」みたいな後悔はあるじゃない。でも俺は、当時からゲームで使ったお金に対しては一切後悔しなかった。もちろん、対戦で負けたときに「あ～負けた～」みたいなのはあったよ。でもそれは、負けてお金が無くなったことじゃなくて、敗北感から来る感情なんだ。

モ　ウメハラ家がそうだったかは分からないけど、やっぱり当時って家族や周囲にゲームへの理解が無くて、そういうのに流されて「ゲームにこんなにお金を使っちまって、どうしようもない奴だな俺は……」みたいに思ったりすることもあると思うんだけど。

ウ　そういう風に思うようになるのは、もう少し後になってからだね。小学生のころは何も思わなかった。中学生くらいになると、やっぱり周りも色気付いたりする時期だし、ゲームにお金と時間を大きく割くということに、不安とか負い目みたいなものを感じるようになった。でも面白かったんだからしょうがなかったよね。

モ　そのころから対戦が好きだったってことは、例えば格ゲーに出会っていなくても勝負事にハマっていた？

ウ　それはどうかな～。実際『ストII』やってたころ、同級生は俺のテンションに付いていけてなかったんだ。彼らはクリアできればいいってレベルだったし。となると、勝負する相手として同級生には期待できない。それで俺は、外に求めたわけ。外に出れば対戦相手が居る。もし当時、同級生に対戦大好きでスゲー強い奴が居たら、俺もわざわざゲーセンまで行って大人に乱入することは無かったかもしれない。

モ　友達が、対戦をモリモリやるような奴じゃなかったからこそ、相手を求めて外に出るようになったと。

ウ　そうでしょ。一つ言えるのは、勝負を求めて外に出ていなかったら飽きてた。これは絶対にそう言える。失礼な言い方だけど、一人用として考えたら格ゲーより楽しかったゲームはあったから。

モ　じゃあ、話がちょっと戻るけど、当時はやっていたもの……例えば年代的にミニ四駆とか？　そういうものに対して格ゲー並にハマる可能性は無かった？

ウ　やったよ、ミニ四駆はすげーやった。ネオ・バーニング・サンを３回作った。分かる？　ダッシュ四駆郎分かる？

モ　いや、ミニ四駆はほとんどやってなかったから……。漫画ってことぐらいは分かりますよ。

ウ　あれって、完全に漫画とプラモがリンクしていて、タイアップのハシリみたいな感じだったんだ。漫画の方で新マシンがバーン！　と登場するじゃん。そうすると、同時に模型屋にその新マシンのプラモが並ぶんだ。そりゃ買っちゃうじゃん？　「おおっ!?　ネオじゃん！」って。で、それを作って空き地で走らせたわけ。改造したからすごいスピードが出るんだ。それこそ成人男性が走るよりも速いくらい。そしたらさ、溝にハマって壊れちゃったんだ（笑）。

モ　それで３回も買って作り直したと（笑）。でもそれって、

ウメハラ　2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

モリカワ　「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラとは十年来の友人。主な戦績は第一回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』（個人戦）ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

さっきは否定していたけど、格ゲー並にハマっていたんじゃないの？ 勝負要素だってあるし。
ウ あるにはあるんだけど、勝負が手軽じゃない。さっきも言ったけど、同級生は対戦相手として期待してない。となると外に行かなきゃならないんだけど、ミニ四駆はゲーセンほど手軽じゃないでしょ？ だって、突然知らない人に「すいません、ミニ四駆持ってますか？」って、やらないでしょ（笑）？ もしくは模型屋に張り付いて「君のミニ四駆と僕のミニ四駆で勝負しよう」。それって漫画じゃん。改造する過程とかも含め、一人用が好きな人の方がハマるんじゃないかな。
モ 俺はやらなかったから分からないけど、そういうもんなのか？ じゃあさ、格ゲーに代わる面白さっていうのは、他に無いってことだよね。
ウ 無いです。
モ 俺も前にウメハラから分析が足りないとか言われましたが（笑）、足りないなりに分析してみた結果、無いんですよ。格ゲーの代わり足り得るものが。最近の格ゲーはつまんねーなんて言ってるんですけど、それでも代わりは無いんですよ。
ウ 確かにそうなんだ。だから、格ゲーに出会えてよかったとは思っているよ。
モ そもそも、格ゲーに代わりが無いほど魅力的な理由っていうのは、頭脳要素があり、技術要素があり、スポーツ的な要素があり、それらのバランスのよさじゃない？ これらのバランスが絶妙だと思うんだ。
ウ そうだね。
モ 例えば、「すごい反応がいい奴」っていうのが居たとして、でもすごい頭が悪かったらダメだと思うんだ。イヤな言い方だけどさ（笑）。ほかにも「器用さ」っていうフィジカルな部分も重要じゃない。
ウ そう、本当は全部重要なんだ。技術も、知識も、反応も戦略も、全部大事。でも思い返してみると、昔はどれか一つ突出していた部分をぶつけ合うみたいな風潮が無きにしもあらずだったんだ。「格ゲーってのは反応さえ速ければイケるんだよ」みたいな奴も居たし……そういう奴はブランカとか使うんだ（笑）。反応以外の部分に比重を置きたくないから。一方で、「反応や技術はソコソコあればいいっしょ！」みたいな戦略重視の人も居て、まぁそういう人はガイルとか使うんだ（笑）。そういったいろいろな主張を持った人たちのぶつかり合いだったんだよね。
モ それは分かる気がする。
ウ だから俺は、「格ゲーは知識だよ」みたいな人を見ると、すげぇバカみたいなプレイで倒したかったし、「やっぱ技術だよ」みたいな人には、ひたすら待ちで倒したかったりした。そんな感じのぶつけ合いがあったんですよ。
モ 自分の得意分野のぶつかり合いが。
ウ ただ、そういうぶつかり合いっていうのが、やっぱり昔だから今と比べると低いレベルで行なわれていたわけ。だってさ、今の考え方だとどうしたって全部バランスよく必要なんだから。でも、そういった突出した部分を突き詰めて対戦するっていう行為にも魅力があったわけだから、「どの部分も魅力的だった」っていうことだよね。
モ それらがあってこその格ゲーで、だからこそ続けてこられたと。

対戦格闘ゲームの本質的な魅力とは……!?

ウ それ以外で、格ゲーじゃなきゃダメだった理由っていうのは……う～ん、何かあるかな。
モ 早さとか？ スピード感とか展開が早いとか。
ウ そうだね。目まぐるしく攻防が入れ替わる展開の早さ。
モ スピードはもちろん、反応や戦略といったさっき挙げたものを含め、そういった要素はスポーツにも当然あるんだろうけど、スポーツはフィジカルに求められるハードルが高過ぎる気がする。だから、格ゲーは身体能力を問わずに参加することはできる。
ウ そこは原点だと思うね。だから、これからのゲームにはそれを求めたい。例えば技術的な要素について「できるに越したことはない」ならいいけど、「できないとお話にならない」だと、ゲームそのものの魅力を損なってしまうと思う。
モ ちなみにさ、俺はほとんどやったことが無いけどFPSだったりウメハラがやってる『ガンスリンガー・ストラトス』だったり、ああいったタイプのゲームも、当然すごい早さで判断を迫られるだろうし、知識も反応も必要だと思うんだ。で、そこには格ゲーにあるような、対戦していて「こいつの人間性を感じる」みたいな場面って存在するのかな？ コイツはこういう局面で本性が出る！ とか。
ウ 確かにそれは格ゲーの方が感じるかも。
――それは、「多人数対戦」と「一対一」というルールの違い以上に？
ウ そうかもしれない。『ガンスリンガー・ストラトス』でも、人柄みたいなのは出るよ。でも格ゲーのタイマンと違ってワガママが通らないじゃない。モリカワに分かりやすく『ストZERO3』でいうと、体力が大幅にリードしていて、オリコンの永パ持っている奴に自分から突っ込んで行って……っていうのは、まぁ格ゲーならいいよ。「コイツは光らねぇ」みたいな駆け引きもだいご味だから。でも、これをチーム戦でやったらヤバいよね。
モ ふざけんな、と（笑）。
ウ おめぇ二度とやるんじゃねぇ、となるんですよ。それって、セオリーではあり得ないんだけど、一対一ならアリじゃん。次のラウンドで相手はムカついて光ってくることだってあるし、「揺さぶりをかける」っていう意味でも全然アリなわけ。特に長期戦では。これがチーム戦だと、ロジックに則した行動以外は、一切入り込む余地が無い。っていうか入り込んじゃいけない。場面ごとの「チーム内の正解」に向けて、いかにブレを修正していくか、そういう世界だから。ということもあって、格ゲーで見るような「こいつホントすぐパナすよな」とか「こいつホントすぐ跳ぶよな」みたいなのは無いわけ。無いというより、やっていくうちにどんどん無くなっていく。
モ なるほどね。まぁでも、そのセオリーから外れた行動すらも駆け引きの材料として許されるという部分を取っても、格ゲーの魅力として捉えることもできるわけだよね。
ウ そうなるね。
――話が本来の「初ゲーセン」から、対戦の魅力みたいな方向に若干脱線しましたが、キリがいいので今回はこれまでといたします。では、次号もよろしくお願いします！

リニューアル後も引き続きウメハラへの質問を募集中！

当コラムでは、引き続きプロゲーマー・ウメハラへの質問を募集しているぞ！ 対戦格闘ゲームの質問や悩みはもちろん、それ以外のプライベートなものでもOKだ。質問やご意見が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー Mad Catz社提供の、下記オリジナルグッズを進呈！

ウメハラへの熱い質問やメッセージなどを、どしどし寄せてほしい!!

●採用者には以下のセットをプレゼント
- ◆メッセンジャーバッグ
- ◆Tシャツ
- ◆Team Mad Catzステッカー
- ◆キーチェーン

●応募要項
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）KADOKAWA エンターブレインBC
アルカディア編集部「ウメハラコラム」係 まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com まで

※いずれの場合も住所、本名（ペンネームもあれば明記）、年齢、Tシャツの希望サイズ（S、M、L）を記入の上でお送りください。


[Mad Catz メッセンジャーバッグ]

[Mad Catz キーチェーン]




[Mad Catz ステッカー]

ウメハラ近況

――近況ですが、ここ1年のウメハラさんはどんな感じでしたか？
ウ 前号でも触れたけど、マンガ『ウメハラ To live is to game』、発売中。公式サイト http://www.umehara-comic.com/）と二冊目の新書（『勝負論 ウメハラの流儀』、発売中）が出たのが大きなトピックかな。
モ コミックは以前麻雀マンガになったことがあったけど、今回はゲームを題材としてるわけじゃない？ 一人のゲーマーにスポットを当てたコミックが出るっていうのは、時代を感じる。
ウ でもまぁ、すべては一冊目の本（『世界一プロ・ゲーマーの「仕事術」 勝ち続ける意志力』）があってこそだよね。プロになったことから始まり、一冊目の本が出て、今回のマンガと。どれが欠けても今の状況にはならなかったという感じだから。
――マンガの中身について聞きたいのですが、年代的にはどの辺りですか？
ウ 『スパⅡX』です。俺が14～15才くらいかな。本当は時代的に『ヴァンパイア ハンター』もかぶってるんだけど、話としては『スパⅡX』に絞ってる。何でかっていうと、『ストⅡ』を少しでも触っていた人に読んでもらいたかったから。やっぱりあの時代（『ストⅡ』ブーム）っていうのは非常に熱くて、でもモリカワみたいに当時地方に居たからあの熱気を知らないっていう人も多いと思うんだ。
モ それはあるね。
ウ ただ、あまりにも内容を格ゲー好き寄りにしちゃうとマンガとして面白くないし、そのバランスが難しいよね。2巻はもっと面白くなる予定なんで、楽しみにしてもらえると（笑）。

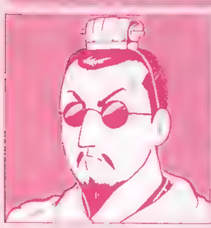
はみだせ 猛者通信

第4話 俺たちのリョフ伝説

季節は秋！　すなわち飛来合戦真っ盛りのシーズン到来であり、ワカダイセルのゆうゆう散歩の再放送率の高さに憤激やむなしなダップセであった。

文:ジ☆タッフセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

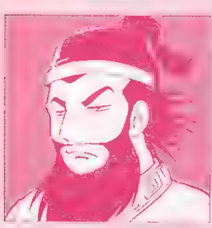
登場人物状の何か



まさ 大変革より1年と3月。新たなる超変革の波が訪れようとしている。いやさ既に訪れティール！　ということで、何だか時間の流れが遅く感じる昨今。



ケソ いわゆる田渕健康（無職）。鑑これ"人気に便乗し1942 feat艦むす とか出せばいいのにナ。と思ったが撃沈される側かよオイ！（一人三村）。



タキヨス いわゆる編集イタキョー。ゲセでは「COJ」、家では「モンハン4」というダブルヘッダーで、例年には無い充実の秋模様を送っているって感じ。

サボテン地獄 ニューヨークの寒い夜

Out of Gravity.

まさ　二カ月スパンの連載にもそろそろ慣れした、シンデきた今日このごろだが、この二カ月の間に何ぞ大事件や超事件、激事件などはあったかねアアン？

ケソ　なんで事件の規模が『カイゼルナッコー』のボタンに準じた基準なんすか。

タキヨス　前号のアルカディアが発売したのが8月末だから……その間にあったニュースといやあ、2020年の東京オリンピック開催が決まったとかじゃねーか？　後は俺の誕生日があったから何かくれよ。

まさ　ふんぬぐるる！『2020年スーパーベースボール』の年に合わせて東京開催とは、IOCも分かっティールじゃないか。

ケソ　ついでに『サッカーブロール』も公式競技に採用されるんですかね。

まさ　その前に、首都高をクラウン一味が暴走し始める、反体制デモが頻発するなどのフラグをちゃんと立てておかんとな。

タキヨス　何のフラグだよ！　アキラが目覚めたらオリンピックどころじゃねえだろ勘弁してくださいよ！ちなブレードランナーは2019年な。

まさ　で、2020年問題はこの辺にして、今回のモセルネタを討議するか。例年であればAMショーネタなどと洒落込むのだが。

ケソ　残念ながら、AMショーはリバプールの風になってしまいましたからね。

タキヨス　ネタといえば、今月号は『三国志大戦』カード付録が付いてることだし、三国志関連で何かネタをひり出せやコラ。

まさ　ムスソ。ゴクシといえば魅力的なブセルたち。その中でもカスリマ（違）的存在として一際輝いているのは呂布奉先すなわちリョフさね。

ケソ　たたたた確かに（白目）。

まさ　SNKGで、今回は人類最強戦士にしてゴクシのキーキャラクターであるリョフにスッポトライテルを当てていこうと思ふがどうか。

ケソ　Я（ヤー）。

本は読んどけ！ 河童屋敷の謎

Death Circus.

まさ　ゲーム業界におけるリョフといえば、往々にして武力MAXの人間兵器として表現されているというか、もはや人間扱いされてないきらいもあるな。

ケソ　『ニンジャコメンドゥ』に出てきた呂布は、首チョンパになった後に、ドラゴンに変身してませんでしたっけ⁉

タキヨス　……既に武将ですらねーのかよ。

ケソ　『三国志大戦』シリーズに限っていえば、禍々しい鎧を着て、常にふゅるるるる～と謎の瘴気を吹き出している、っつーイメージがありますな。

タキヨス　ほかの三国志ゲーでもイメージは大抵同じだろ。強さはもちろんのこと、何となくダークヒーロー寄りの表現をされてるよな。多分、『三国志演義』（by羅貫CHU）の影響が多分にあると思うんだけど。

まさ　演義っつーのは蜀視点で書かれた本だったか。それなら、呂布は格好の悪役として描かれるのも無理は、あ、ねいさね。

タキヨス　そもそも、最強武将の設定が付いたのも『三国志演技』が原因らしいんだよな。

ケソ　そこから二千年後まで最強設定が延々と続いてるのもすごいなあ。

まさ　世が世ならばマーズランキグンで1位を取りそうな存在感さね。しかも無改造でな。

タキヨス　実際に、呂布一人を火星に送り込むだけで、じょうじどもを皆殺しにできるんじゃねーか。

ケソ　一人の武将の存在が戦場全体に影響を及ぼすとか、後漢の人間は無双シリーズのやり過ぎっしょワロフ、と思いきや、実際に呂布の姿を見るだけで失神失禁脱糞状態になる兵士が多数続出していたなんて話もあったりなかったり。

まさ　なんだろうな、今ならば、殺す気で高速タックルをかましてくる吉田沙保里ネキを目の前にしたような感覚なのかね。

ケソ　それなら理解できるっす。

まさ　何にせよ、普通の人間のカテゴリーで語ることは難しい存在だったということは間違い無さそうだな（適当な締め）。

涙のココナツクラッシュ あの気球船を撃て！

The borderline.

まさ　リョフといえば、その周辺環境もドラマティカな設定が多いさね。傾国の美女、貂蝉の存在や、裏切りに次ぐ裏切りというナイト・シャマランの映画のごとく二転三転する展開など、並の人生ゲームでは収まり切れん波乱万丈っぷりっぺれ～。

ケソ　"すぐに裏切る"というキャラ設定も、二千年後も続いているとは迷惑な話ですよね。

まさ　最初から裏切るつもり満々ではなく、結果的にそうなってしまった、という例もあったろうに。ま、実際に見たわけではないから分からんのだがな。

タキヨス　だけどさ、コーエーテクモのSLG『三國志』シリーズにおいても、呂布を配下にしているときのドキドキ感は異常だよな。自分のターンが回ってくるたびに、まず最初に呂布の忠誠度が下がっていないかチェックするっつーね。

まさ　生きざまや周辺環境だけでなく、呂布本人の武装の充実っぷりも注目さね。方天画戟という突いてよ



こちらパッキンの【LE呂布】。いくら呂布が「異国の地出身」だからといって、いきなり金髪にするのは少々やり過ぎだが、慣れというのは恐ろしいモンで、今や天地呂布といえばコレ。

ゲイムギョウカイにおけるリョフあるある伝

外見が既に人間じゃない	往々にして"人間やめてます"的な悪魔的な外観をしていることが多い。黒い鎧を着て謎の瘴気をまとったイラストで描かれることが多く、目も赤く光ってたり謎の光線が出ていたりと人間離れ甚だしい。
パラメーターは脳筋設定	どの作品も武力値は常にマックスだが、知力は最低クラスというキャラ設定が多い。『三国志大戦』シリーズにおいても知力の低さをどうフォローするかが常に命題となり、伏兵一発退場はもはや風物詩。
頭に謎の触覚	呂布のイメージを特徴付けるのが、頭に付いている二本の飾り（ピロピロ）。いわば、ガンダムシリーズにおけるアンテナブレード的役割を果たしており「これが付いていれば呂布」と見分けやすい特徴にもなっている。
すぐに裏切るという風潮	董卓への裏切りや、劉備から徐洲を奪うなどの数々の反逆行為手当ては二千年経った今も許されておらず、「呂布といえばすぐに裏切る」との不名誉な設定がゲイムギョウ界にも蔓延している。困ったものです。
貂蝉とセット販売	大抵の作品では貂蝉と一緒にゲーム中に登場する。『三国志大戦』シリーズでも、シナリオモードでは常にセットで登場。コーエーテクモの無双シリーズでは、先に貂蝉を倒すと激おこになる場合が多々ある。
愛馬の赤兎馬すら怖い	呂布だけでなく、騎乗する赤兎馬だけでも高い戦闘力を秘めていそうな雰囲気。花の慶次における松風、ゴッドガンダムにおける風雲再起、ダイゼンガーにおけるアウセンザイターのようなものか。
董卓戦の前座が多い	董卓の養子、という立場上、ラスボス的立ち位置の董卓戦の前に登場することが多い。『三国志大戦』シリーズのシナリオモードや、『天地を喰らう』などがその代表例。

し斬ってよしの万能ウェポン、一日に千里を走り血の汗をかくという赤兎馬など、ガンダムアストレイシリーズなみにサイドオプションが充実しているのもミソさな。

ケソ　赤兎馬は呂布の死後、曹操を経由して関羽に渡ったんですよね。

まさ　この辺り、ラオウの死後にケンシロウの愛馬となった黒王号に通じるものがあるな。

ケソ　ところで、呂布のイラストにいつも描かれてる、頭に着いた触覚みたいなのは何というんですかね。呂布子ちゃんにも付いてましたけど。

まさ　ムス。ダップセ心の友、ヤホー知恵袋を探っても、答えが載っておらんな。ということは、地球人類80億の中に、正式な名称を存じている輩はいないということだ。

ケソ　じゃあ、仮に"ピロピロ"と呼んでおきますか。

まさ　そうしよう。

タキョス　マジレスすると、京劇用の衣装だと思うのだがどうか。実際に戦場で付けてたかはともかく、舞台用の衣装がそのままイメージとして定着しただけじゃねえのか？

まさ　言われてみるとそうかもしれんな。

邪悪な波動 その名は特例措置団体

Mechinezed cave.

まさ　ところでユーたちは、どのゲームに出たリョフが好きかねアアン？我は仏血義理に『ワーヒーJET』のリョフが好きなのだがね。

ケソ　ああ、だからあえてカタカナ表記の"リョフ"を使っていたんですね。なーんでぃなーんでぃ【漁る軟泥：(1)（緑）】。

まさ　連続して槍を繰り出す"槍撃破"でトドメを刺したときなどが特によかったな。シュラなどは「まけたっすーまけたっすーまけたっすー（リフレイン）」と、連続して敗北台詞をしゃべってくれるのが愉快痛快阿藤快だったさね。

タキョス　俺が印象に残ってるのは、やっぱ初代『天地を喰らう』の呂布だな。原作でもそうだったが、金髪の呂布っつーのはなかなか新鮮だった。本宮マンガが好きってのもあるが。

ケソ　初代『天地』に出たときには劉備と大きさが変わらなかったのに、『2』のラスト近くに出た呂布は、体積が1.5倍ほどにパンプアップしてたよーな気が。

まさ　ふしぎ～（レコ風）。

ケソ　ちなみに、デコの『臥竜列伝』に出てた呂布も金髪でしたよ。



おなじみ「三国志大戦3」における【SR呂布】。シリーズにおけるメジャーな呂布イメージがコレ。勢い余って、赤兎馬も魔界の住人と化していることも大井町。"ピロピロ"こそ無いが、今にもヨロイの隙間から魔闘気がふしゅるる～と噴き出してきそうな勢いを感じざるを得ない（文字数稼ぎ）。

まさ　あったねえ、そんなゲーム。

タキョス　アレは三国志に入れていいのかよ。そもそも出てきた敵が、巨大ガエルとかカルノフとかドラゴンとかじゃねーか。

ケソ　でもラスボスは呂布でしたよ確か。『ブレイカーズ』に出てくるピエールみたいな変態仮面を付けていましたけど。

マサ　ゲバラみたいな関羽と、ジョン・ランボーみたいな張飛に挟まれて、一人真面目な三国志装備をしている劉備のキャラセレ画面は必見。近くのゲームセンターに入荷した際はぜひ見てみるといいだろう。

タキョス　ぜってー入荷しねえよ！

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　こうして考察してみると、ゲイムギョウ界におけるリョフの活躍だけで、一冊くらいは本が書けそうだな。

タキョス　漫画やアニメなどを合わせると、確実に本にできるだろう。シブサワコウ氏などは呂布の墓に足を向けて眠れんよな。

ケソ　というか、呂布の子孫とか、まだ世界のどこかに存在するんですかねえ？

タキョス　ときどきTVで○○時代の有名人の子孫特集～とかやってるけど、さすがにはっきりとは分からねーんじゃないのか。

まさ　また戦乱の時代になったら、"リョフ2020"とか名乗る輩が現れるかもしれんな。

タキョス　割とすぐじゃねーかよ！

～つづく～



はみだし便り

ブラキオレイドスの宝玉（違）が出ないタキョスです。ええ、前作でもハマりましたから慣れっこです。今回は付録が『三国志大戦』のカードってことで、便乗して猛者でも三国志ネタやるぜ～！　と息巻いてみたものの、上がってみればいつもの猛者だった、という何というか、微妙な雰囲気がプッセナ～と漂っていますな。機会があれば、もうちょっと付録や特集記事に密接な（便乗した）ネタもやってみたいネ（適当感）。

猛者ール通信

☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された方には、何かダップセからプレゼントするので期待せずお楽しみに。

◎あて先

〒102-8431　東京都千代田区…

世界大会を先取り!?

『WCCF』の遊び方の一つに国籍縛りがあるが、今号ではFCアルカディアの面々で最強の国籍を探すべく、担当国籍を決め、ガチンコで対戦してみたぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2011-2012 Ver.2.0

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

Text：たてしゅ、マンモス丸谷、いちみやひろし、パリィさん

FCアルカディアによる国別対抗戦勃発!

FIRST ROUND

Netherlands 2 - 2 Argentina

90分間にわたり白熱の好勝負を展開!

前半はオランダが圧倒。CKをクライフが頭で合わせて先制すると、立て続けにファン・バステンがDFをブチ抜き追加点をゲット。しかし後半から5バックに変更し、カニーヒャを下げサビオラを投入したアルゼンチンが息を吹き返す。サビオラが巧みな動き出しでフリーになると、左からのクロスをボレーで決めて反撃の口火を切り、直後には相手DF陣の裏に飛び出してボールを受けるとマラドーナの同点弾を見事に演出。試合はこのまま終了し、因縁の好ゲームはドロー決着となった。

PICK UP PLAYER

ハビエル・サビオラ



同じチームスタイルのカニーヒャとはまた違った動きのラインブレイクでオランダDF陣をかく乱、二点のビハインドを追いつく原動力に。

SEMI FINAL 1

England 3 - 0 France

GroupAの首位決戦は意外な結果に

イングランドFCとレ・ブルー、ともに一勝一分けで臨んだ第三戦。勝てば一位というお互い絶対に負けられない一戦は早々に動く。イングランドFCが得たCKからケイヒルが合わせて先制。その勢いに乗りサイド攻撃を仕掛けるもレ・ブルーが何とか持ち堪えて前半終了。後半もイングランドFCペースは変わらず、右サイドを抜け出したスターリッジのクロスをルーニーが豪快なミドルシュートで叩きこむと、その直後とどめの三点目が決まり勝負あり。イングランドFCの完勝となった。

PICK UP PLAYER

フィル・ジョーンズ



白カードとは思えぬ突破力で右サイドを完全に制圧。マテューやジダンのチェックも掻い潜ってクロスを上げ続け、得点機を演出した。

「検証杯」～Match of the WEEKEND～
WCCF IC 2011-2012 アルカディアだぶる杯

SEMI FINAL 2

Spain 0 - 1 Italy

ナポリタンの守備戦術が完璧にハマる!

グループB突破を賭けた一戦。試合は前半早々、ASナポリタンのボヌッチが激しいチャージで一発レッドで退場という波乱の展開に。しかし十人ながらラノッキアのチームスタイル、インターセプト重視とムテキカンタイの戦術とがっちりかみ合い、ボールをことごとくカット。二、三度決定的な場面があったが、それも守護神のブッフォンのスーパーセーブで切り抜ける。するとついにトッティの個人技が炸裂。理不尽ともいえるドリブル突破で一点をあげ、ナポリタンがそのまま逃げ切った。

PICK UP PLAYER

ラノッキア



パス系戦術を封じるためだけにチームに入れたといっても過言ではない選手。スペイン人選手特有のパスワークを戦術で完全に封じた。

FINAL

England 2 - 0 Italy

人読みを超越した根性勝負!

何度も戦った監督同士なため、パリィさんはミドルシュート狙いと対になるスターリッジ先発。それを読んだマンモスはプレスで封殺するという"人読み"全開の流れでスタート。試合は読み勝ったマンモス側が優位に展開。しかも後半途中でグレン・ジョンソンが怪我をするも、ボールが外に出ず試合が進んでいくというパリィさんにとっては最悪のアクシデントが発生。万事休す……と思ったらジョンソンが魂の激走。そこからのクロスで決勝点をあげ、パリィさんが栄冠を手にした。

PICK UP PLAYER

グレン・ジョンソン



後半に投入するも早々にケガを負い、戦犯になると思いきや謎の運動量で試合をコントロール。最後には決勝点をアシストまでした。

●チーム名

Argentina

アルビセレステス

攻撃に多彩な才能を持つ選手が揃うアルゼンチン。反面守備面では気性の荒い選手が多いため慎重に選考。



いちみやひろし

TEAM CONCEPT

新旧10番を軸に観客を魅了する攻撃を!



小兵の攻撃陣が卓越したテクニックで相手守備陣を翻弄する!?

STRONG POINT



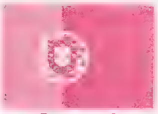
WEAK POINT





選手名	ポジション	チームスタイル	選手単評
ファン・パブロ・カリッソ(07-08)	GK	リベロキーパー	個人的に初起用。クロスボールの反応にやや不満はあったものの育成段階では評判通り総合的に高い能力を見せた
ハビエル・サネッティ(06-07/SP)	DF	ダイナモ	安定した守備力はもちろん、オーバーラップで攻撃にいいアクセントを加えていた。ワンツーなどを駆使してゴールにせまる様は見ていてそう快。
ゴンサロ・ロドリゲス(10-11)	DF	マンマーク	対人能力に優れるCB。だが大会中は不用意なチェックを仕掛け、裏のスペースを相手に使われる場面が多く、失点の要因になってしまったことも
マルティン・デミチェリス(08-09)	DF	インターセプト重視	アルゼンチン人選手ではほぼいないインターセプト重視持ちの選手。多少ファールを貰いやすい印象があるものの、守備での貢献度は高かった。
ガブリエル・エインセ(10-11)	DF	フォアザチーム	相手のサイド攻撃に対応できるDFとしてチョイス。中央の守備が崩される反面、左サイドを崩される事はほとんどなく、個人の役割は果たしていた
エセキエル・ガライ	DF	カバーリング重視	チームスタイル通り堅実なカバーリングで守備に貢献。控えに入れていたがG.ロドリゲスの出来を見るとガライが先発のほうがよかったという気も……。
パブロ・サバレタ	DF	個人守備重視	サネッティを中盤で起用する際に右SBに配置。出番はあまり無かったものの、たびたび上がってきてはいいクロスを供給した。
エステバン・カンビアッソ(WOS)	MF	カバーリング重視	中盤の守備を一手に担った頼れるDMF。ボールを持ちすぎず、すぐにさばくのも好印象。大会では苦しい試合が続く中、常に安定した能力を見せた。
フェルナンド・ガーゴ(07-08)	MF	キープレイヤー重視	中盤と前線のつなぎに大きく貢献。ボールを持って攻め上がることは少なかったがそのぶん守備面でカンビアッソをよくフォローしていた。
エベル・バネガ(10-11)	MF	スルーパス重視	ガーゴと共に中盤と前線のつなぎに貢献。ガーゴとは対照的にひん繁に前線に顔を出す。右からのクロスボールをファーサイドで待ち、得点する事も
パブロ・レデスマ(06-07)	MF	逆サイドアタック	長短のパスを駆使してゲームを作ることができるMF。サイド攻撃を使う際に投入していたが、大会中はその機会が無かったためベンチ要員に。
リオネル・メッシ(MVP)	FW	キープレイヤー重視	今回最大の誤算。基本的にセカンドトップとして起用していたが、1トップとして使っていたほうが機能していたかもしれない。反省。
ディエゴ・マラドーナ(08-09/KOLE)	FW	フリーロール	前さえ向ければ無類の強さを見せるが、トラップした際にボールロストを連発。検証杯では目立った活躍は見せられず終わった
クラウディア・カニーヒア(10-11/ATLE)	FW	ラインブレイク	マラドーナとの連携面を考慮してのチョイスだったが、これが結果的には裏目に出ることに。ただ能力的には優秀で、育成段階では得点を量産した
セルヒオ・アグエロ(06-07)	FW	フィニッシュワーク	途中出場が多かったが、出場した試合ではきっちり結果を残した。マラドーナやメッシとも相性がいい。なぜ自分はこいつを使わなかったのか……
ハビエル・サビオラ(06-07)	FW	ラインブレイク	スーパーサブ適性があるため基本はベンチスタート。最終戦のARC戦では0-2の不利な状況から登場。引き分けに持ち込みチームを救った

※表記の無い選手はすべて「11-12」バージョン



Portugal

●チーム名

ポルトガル2013

新旧レジェンドのルイス・フィーゴ、クリスティアーノ・ロナウドを中心に据えたポルトガルドリームチーム。



新人テラダ

TEAM CONCEPT

新旧レジェンドが織りなすハーモニー!



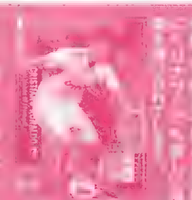
やっぱり最後はCR7! クリスティアーノ・ロナウド!



STRONG POINT



WEAK POINT



選手名	ポジション	チームスタイル	選手寸評
ビトール・バイーア(10-11/ATLE)	GK	降臨	欠点らしい欠点が見当たらないポルトガルの守護神 特筆すべきはスーパーセーブ 至近距離でも鬼神のごときスーパーセーブを見せる
ロランド	DF	マンツーマンディフェンス	守備意識が高く、後ろに配置してどっしり構えさせれば堅守を見せる 速さは無いので抜かれた場合、ほかの選手のカバーリングに期待したいところ
ミゲウ	DF	マンマーク	攻守に頼れるサイドバック。とにかく寄せが速くそこからの攻めの展開も期待できる。ただ前線に行き過ぎるためカウンターが怖い。
ペペ(08-09/WDF)	DF	個人守備重視	能力は折り紙付き。狙いすましたスライディングで相手の攻撃をストップするが、危険なプレイで相手にフリーキックを与える場面も。
リカルド・カルバーリョ(10-11/WCB)	DF	ディレイディフェンス	ペペと比べるとクリーンで堅守な守備を見せる カバーリングも得意で、臨機応変に左右に姿を見せる優秀ディフェンダーだ
ブルーノ・アウベス	DF	プレースキック重視	守備の能力は特に不満も無く、高さもあるためコーナーキック時のヘッドの決定力も素晴らしい 攻守において欠点の無い優良白選手だ
リカルド・コスタ(10-11)	DF	個人守備重視	守備意識、パワー、スピードと守備能力において文句の無い優良ディフェンダー 唯一の欠点はスタミナの低さか
ジョアン・モウティーニョ	MF	逆サイドアタック	多くのウイングを保持するポルトガルにおいて逆サイドアタックのチームスタイルはうれしいところ 個人の能力も非常に高い
マヌエル・フェルナンデス(08-09)	MF	ダイナモ	スタミナを生かして攻守あらゆる場面で顔を出す優良ボランチ ただしパス精度はそこまで高くないので連携線がつながってないうちは注意
ダニー	MF	チャンスメイク	ウイングとしての能力は非常に高いが、バレラの使用感が思いのほか良かったために出場機会にはあまり恵まれなかった。
ナニ(08-09)	MF	フルバック重視	ミッドフィルダーだがスピードを生かしてウイングで起用 今作はサイドからの攻撃が非常に強いため頼れるウインガーとして活躍した
ルイス・フィーゴ(05-06/LE)	MF	チャンスメイク	個人能力は文句無しだが、玉離れが悪く自分で突っかけてしまうシーンが多く見られた。C.ロナウドなどと連携が悪いのも×。
シルベストレ・バレラ	FW	ミドルシュート重視	左サイドで起用しているが右サイドも器用にこなす優秀サイドアタッカー ミドルシュート重視のチームスタイルも使いやすい点もポイント
ヌーノ・ゴメス(10-11)	FW	フィニッシュワーク	決定力とスピードに優れるセンターフォワード. スタミナ面でフルタイム起用することは不可能なので、後半からはリエジソンとバトンタッチ.
リエジソン	FW	フィニッシュワーク	頼れるポルトガルのスーパーサブ ただ発動する条件がまちまちで負けている状況でも発動しないときがあるのはご愛嬌
クリスティアーノ・ロナウド(10-11/WSA)	FW	フィニッシュワーク	ドリブル良し、パス良し、シュート良しと否定する部分が何も無いスーパーマン。今回はフィニッシュワークを使用したいためこのバージョンを起用.

※表記の無い選手はすべて『11-12』バージョン

●チーム名

Netherlands

ARCアイントホーフェン

空飛ぶオランダ人ことクライフを中心に、オランダトリオとその仲間たちを集めた夢のオレンジ軍団だ！



たてしゅ

TEAM CONCEPT

ウイングがいなけりゃ始まらない!



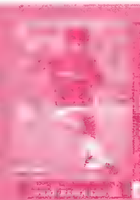
現代サッカーの祖、元祖トータルフットボールをとくと拝め!



STRONG POINT

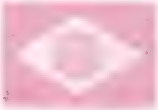


WEAK POINT



選手名	ポジション	チームスタイル	選手寸評
マールテン・ステケレンブルグ(10-11)	GK	GKゲームメイク	シュートセービングの技術はしっかりしているが、フットワークはあまり速くないので飛び出す際の判断が難しいのが難点。
ヨン・ヘイティンガ(08-09)	DF	リベロディフェンス	CBでも右SBも機能する優良DF。対敵動作に優れ、クロスを跳ね返す際のポジショニングも良好。難点は反則がやや多いこと。
ハリド・ブラルーズ(06-07)	DF	個人守備重視	強烈なタックルを武器とする個人守備重視持ちのバックアッパー。ヘイティンガともども反則をする確率が高いのが玉にキズだ
ビルフレト・ボウマ(04-05)	DF	ロングパス重視	CBと左SBのバックアッパーで、足はやや遅いが対敵動作は比較的安定している。鋭いクロスとフィードも蹴れる。
グレゴリー・ファン・デル・ヴィール	DF	インターセプト重視	インターセプト重視持ちのバックアッパー。守備は不安定だが積極的なオーバーラップと正確なクロスが持ち味。
フランク・デ・ブール(10-11/ATLE)	DF	ロングパス重視	カバーリングの達人で、チーム不動のディフェンスリーダー。機を見て放つロングフィードはさすがの精度。
ヘドビゲス・マドゥーロ(10-11)	DF	プレスディフェンス	粘り強い守備を身上とする、CBでもボランチでも機能するマルチロールプレイヤー。プレスディフェンスの使い手としても重宝するぞ
フランク・ライカールト(10-11/ATLE)	DF	ダイナモ	本来はMFだが、豊富な運動量と強烈なプレッシングで相手を封殺するストッパーとしても有能。空中戦にも強いのもポイント。
イブラヒム・アフェライ(10-11)	MF	スルーパス重視	トップ下とウイングのバックアッパー兼スーパーサブ要員。華麗なフェイントと意表を突いたパスで前線をかき回す。
ナイジェル・デ・ヨング(06-07)	MF	個人守備重視	このチームの攻守の要。フィジカルの強さを生かした堅守なディフェンスに加え、広角に鋭いパスを蹴りチャンスを生み出す。
ルート・フリット(10-11/ATLE)	MF	フリーロール	スタミナ面でやや不安が残るも、当たりの強さは攻守両面で役に立つ。クライフ、ファン・バステンとのコンビネーションはまさに絶品。
ベスレイ・スネイデル(05-06)	MF	ミドルシュート重視	小柄ではあるがボディバランスに優れ、正確なパスやプレースキックを蹴ることができる優等生。守備意識が高いのもうれしいところ。
ヨハン・クライフ(10-11/KOLE)	FW	ムービングパスワーク	だれもが認めるチームのエース。圧倒的なドリブル突破力と決定力を兼備し、攻撃の猛者がそろうチーム内でも別格の存在だ。
マルコ・ファン・バステン(10-11/ATLE)	FW	フィニッシュワーク	単独ドリブルの威力はさほどでもないが、味方のラストパスを巧みに引き出して放つシュートのうまさはさすがの一言。
ロビン・ファン・ヘルシー(07-08)	FW	チャンスメイク	キレ味抜群のドリブルでサイドを制圧。決定力も及第点だが、試合ごとにコンディションが乱高下するのが悩みの種。
ピエール・ファン・ホーイドンク(06-07)	FW	キープレイヤー重視	攻撃のスーパーサブ。試合終盤やPK戦での勝負強さはピカイチで、足は遅いが高さとボールキープ力は非凡だ。

※表記の無い選手はすべて『11-12』バージョン。


Brazil

●チーム名

アーラジグンマー

現在のセレソンの長所である守備の堅さ、優秀なサイドバックを前面に押し出したブラジル人チーム。


マンモス丸谷

TEAM CONCEPT

強いが面白くない手堅いセレソンを目指す!

[illegible]



質実剛健なセレソンでだぶる杯優勝を目指す!



STRONG POINT

[illegible]



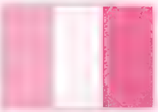
WEAK POINT

[illegible]



選手名	ポジション	チームスタイル	選手寸評
エウトン(10-11)	GK	クロスセービング	ごくたまにこぼれ球をファンブルするが、セービングとクロス処理は白GKとしては最高レベル。スーパーセーブの連発でチームを救った。
カフー(02-03/IS)	DF	アーリークロス重視	ダニエウ・アウベスよりスピードは劣るがフィジカルの強さを買って採用。無謀に見えるアーリークロスもロナウドのおかげで異様な決定率をマーク。
アドリアーノ(10-11)	DF	オーバーラップ	ポジションに応じた戦術理解度は高いが、フィジカルの弱さがDFとしては信用できないレベル。大会中(対人戦)ではベンチ要員だった。
チアゴ・シウバ(WOS)	DF	インターセプト重視	守備の要として機能するよう、最高の能力を備えたWOSを選択。ファウルはやや多かったものの、期待にたがわぬ活躍で堅固な最終ラインを作った。
ファン	DF	ラインコントロール	ポジショニングなど判断力に優れた知性派DF。スピードは無いが高い戦術眼のおかげで堅守を披露。ダニーロの控えではあるが貢献度は高かった。
ロドリゴ・タッディ	DF	ダイナモ	サイドバック転向一年目のカードだが左右どちらのサイドでも高い守備力を披露。サイドバックのファーストチョイスとして多くの試合に出場した。
ダニーロ	DF	ラインコントロール	絶妙なカバーリングがウリのセンターバック。プレスやハイボールを跳ね返す体の強さも持ち合わせている。チームスタイルが使いにくいのが難点。
マイコン	DF	リトリート	インテルではなくポルトのマイコン。センターバック兼守備専門の右サイドバックとして、先制して逃げ切りたい試合で重宝した。
マルセロ(WOS)	DF	オーバーラップ	チェイシングからのドリブル、キープレイヤー時のフリーランで左サイドを制圧。サイドにレアを置きづらいU-5同士の試合では猛威を振るった。
アロウカ(10-11)	MF	個人守備重視	チームスタイル要員として入れたが、終わってみればスタメンとして大車輪の活躍。敵の足元、こぼれ球を問わずピッチ上のボールを奪いまくった。
フェルナンド(10-11)	MF	カバーリング重視	非常に優秀なボランチだが、このチームではアロウカ、フェルナンジーニョのバックアッパー。守備要員としてチームのリードを守った。
フェルナンジーニョ	MF	ショートパス重視	ボランチとしての守備を完璧に遂行しつつ積極的な攻撃参加で得点機にも絡む。膠着した試合ではこの男のゴールが決勝点になることも多かった。
ロナウジーニョ(05-06/WMVP)	FW	ゲームメイク	圧倒的な個人技とマルセロとのコンビネーションでチームの決定機のほとんどを創出。アシストはもちろんチーム一位、ゴール数も二位をマーク。
ロナウド(06-07/LE)	FW	降臨	予想通りとはいえすさまじい決定力は圧巻の一言。特に難しいクロスを捉えるボレーシュートとキープレイヤー時の強引な突破はまさに"超常現象"。
フレッジ(08-09)	FW	フィニッシュワーク	本人の決定力とスーパーサブの効果発動を狙って後半から投入。フル出場はほとんどさせなかったがロナウジーニョに匹敵するゴール数を記録した。
ロビーニョ(10-11)	FW	ドリブル重視	前作ほどではないがドリブル突破の破壊力はレアカードクラス。両サイドMF、セカンドトップ、3トップの一角などチーム状況に合わせて活躍。

※表記の無い選手はすべて『11-12』バージョン。


France

●チーム名
レ・ブルー

各ポジションに実力者が揃うフランス。特に中盤から前線にかけての選考には頭を悩ませる事に。


いちみやひろし

TEAM CONCEPT
「将軍」ジダンを中心に相手DFを粉砕!



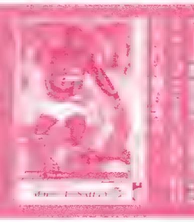
華麗なるシャンパンサッカーが旋風を巻き起こせるか!?



STRONG POINT



WEAK POINT



選手名	ポジション	チームスタイル	選手単評
ウーゴ・ロリス(10-11)	GK	クロスセービング	白ながら安定した能力を持つ。セービングや飛び出しなどには不満はなかったが、強烈なミドルシュートに対してはお手上げだった。
アブドゥライ・コンコ	DF	インターセプト重視	インターセプト重視であったため選出したが、攻撃面でひん繁にタイミングの良いオーバーラップでゴール前に顔を出し、得点に絡んだ
フィリップ・メクセス(09-10)	DF	リベロディフェンス	前を動き回るデサイーのカバーをするためリベロに。カバーリングはもちろん、パスカットにも高い能力を発揮。が、まれにとんでもないポカを……。
マルセロ・デサイー(02-03/LE)	DF	リベロディフェンス	優れた身体能力と素早い寄せで相手からボールを奪う場面が多く見られた。ただ動きまわる分スペースが出来てしまうこともあり、そのカバーが必要。
ジェレミー・マテュー(10-11)	DF	オーバーラップ	サイド攻撃を指示しない限りは基本上がらずにどっしりと構える。高い守備力を持ち、だれが相手だろうと簡単に仕事をさせない。FKもなかなか。
ジュリアン・エスキュデ(09-10)	DF	プレスディフェンス	チームスタイルの幅を広げるため選出。基本ベンチ要員のため、試合出場はそう多くなかったが、コンディションが大きく崩れる事もなく重宝した。
クロード・マケレレ(04-05/WCN)	MF	カバーリング重視	スキル通りピッチを走り回って自陣をカバー。安定した守備力が売りだが、なぜかちょくちょくゴール前まで駆け上がって得点に絡むことも。
ラサナ・ディアッラ(08-09)	MF	ダイレクトプレイ重視	ボールを持ってもすぐに前線の選手に預けて、自身は守備的な位置に留まる。地味ながら余計なことはしない使いやすい一枚。ベンチにいると安心。
ジェレミ・メネズ	MF	ドリブル重視	前線ならどこでもこなせるユーティリティ性を買って選出。ドリブルだけでなく判断良くラストパスも出せる。やや疲れやすいのが欠点か
ジネディーヌ・ジダン(02-03/LE)	MF	ゲームメイク	個人的に初使用。能力は高いはずだが自分の使い方が悪いのか特に目立った活躍は見せられず残念。しかし時に見せる技術はさすがの一言。
フランク・リベリー(EX)	MF	ミドルシュート重視	ずば抜けたドリブルと高い決定力でアンリと共に攻撃の中心に。連携面では周囲とややつながりにくかったものの、それを補って余りある活躍
マシュー・フラミニ(08-09)	MF	個人守備重視	高いボール奪取能力と個人守備重視持ちという事で選出。最初は先発で起用していたが、調子にムラがあったため途中からベンチ要員に。
マテュー・ボドメル(06-07)	MF	プレースキック重視	高いFK能力と、バージョンを変更すればさまざまな起用方法が期待できたため選出。だが残念ながらあまり出番が無く目立った活躍はなし
ティエリ・アンリ(05-06/CRA)	FW	チャンスメイク	チームの大黒柱。パワー値がやや低いが、それを補って余りあるテクニックとスピードで相手守備陣を粉砕。リベリーとのコンビプレイは圧巻
ルドビク・ジュリ(06-07)	FW	シャドーストライク	スーパーサブ適性があるために基本控え。しかし出番があればジダンやアンリと息の合ったコンビネーションを見せて相手ゴールにせまった
ダビド・トレゼゲ(09-10/EX)	FW	降臨	ベンゼマと迷った末、周りの面子との連携面を考えて選出。スタミナが少ないせいで後半要因だったがスーパーサブ適性もあってそれなりの活躍。

※表記の無い選手はすべて『11-12』バージョン。

『WCCF IC 11-12』だぶる杯参加チーム No.6



●チーム名

ムテキカンタイ

スペインといえば無敵艦隊。すべての能力を高い次元で兼ね備えるビジャとラウールがチームを引っ張る。



パリィさん

TEAM CONCEPT

最高クラスのパサーで中央突破!!

[illegible]

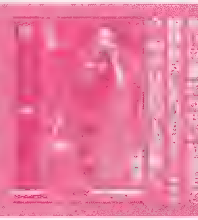


ビジャの得点能力をフルに生かして勝利をもぎ取る!!



STRONG POINT

[illegible]



WEAK POINT

[illegible]



選手名	ポジション	チームスタイル	選手単評
ディエゴ・ロペス	GK	GKファストフィード	フィートからの競り合いの問題を解消すべくGKファストフィード目当てで起用。白カードとしては文句無いセービング能力を披露したがPKは駄目かも。
アルバロ・アルベロア(10-11)	DF	ロングパス重視	白カードのアルベロアはやや守備に不安を抱えるのが難点。クロスはうまいが、可も無く不可も無くといった感じ。
ジェラール・ピケ(EUS)	DF	ロングパス重視	すべてにおいてほぼ文句の無い性能を持つディフェンスリーダー。ちなみにフィードはフンメルスの方がうまい感じ。
セルヒオ・ラモス(EUS)	DF	プレスディフェンス	最高クラスのクラッシャー。チームバランスを考えるとサイドに回して敵ウイングの潰し役をさせた方がよかったかも。CKでは得点源として活躍。
フェルナンド・ナバーロ	DF	個人守備重視	堅実な守備と素晴らしく柔らかいパスセンスを持つ個人的におすすめの選手。もう少し絶対的な守備力が欲しい気もするが、個人守備重視も魅力。
カルロス・マルチェナ	DF	ショートパス重視	貴重なスーパーサブ持ちのDF。サイド適正はなさそうだが何となくアルベロアと交代させることが多かった。成長はものすごく遅くて困るかも。
ファン・カプデビラ	DF	オーバーラップ	クロッサーとしては十分な突破力を持つ「職人」。主に後半開始直後から投入し、後方からのオーバーラップで攻撃を活性化させた。
オリオル・ロメウ	MF	カバーリング重視	言わずと知れた「11-12」優良白カード。特にチームスタイル点灯時の守備範囲は往年のレア選手をしのぐほど。パス能力もそこそこある。
チアゴ・アルカンタラ	MF	ボールキープ	右サイドからの特異ともいえるスルーパス能力を夢見て投入。実際には守備の軽さからピッチに入れにくい状況が多かった。
ヘスス・ナバス	MF	プルバック重視	個人的には「11-12」の白カード選手の中でナンバーワンのドリブラー。主にサブだが格下の相手にはハビ・ガルシアを下げて先発投入することも。
ホセ・アントニオ・レジェス	MF	チャンスメイク	パス良し、ドリブル良し、何でもありの攻撃的MF。このチームではベテランの安定感を買い、左サイドハーフとしてスタメン起用し続けた。
ハビ・ガルシア	MF	セーフティディフェンス	大型のベテランボランチ。このチームに不足しがちなフィジカル的な圧力をもたらした。守備範囲は大きくないが、標準の出来。
アンドレス・イニエスタ(MVP)	MF	キープレイヤー重視	攻撃力が注目されがちだが、対人戦では圧倒的なチェイス能力でボールを奪い続け、ショートカウンターの起点に。さすがMVP!
ラウール・ゴンザレス(07-08/BAN)	FW	フォアザチーム	みんな大好き最強バンディエラが顕現。両足で蹴れるため、今回は右サイドからの攻撃的な役割を担当。勝負時のゴールはさすが
ダビド・ビジャ(10-11/WSS)	FW	フィニッシュワーク	対人戦でもっとも使いやすいと思っているセンターFW。シュートだけなら「11-12 ELS」が良い気もするが、無限のゴールビジョンを発動させたかったので
フェルナンド・トーレス	FW	ポストプレイ重視	大流行しているいわゆる白トーレス。ドリブルとシュートが雑なイメージで好みでは無かったが、育成が進むとやっぱ強いわと思うことしきり。

※表記の無い選手はすべて『11-12』バージョン。

Italy

●チーム名

ASナポリタン

他国に比べると圧倒的な数がカード化されているイタリア。U-5であっても自由度が高く、選考は難航した。



マンモス丸谷

TEAM CONCEPT

一昔前のアズーリの守備力に決定力をプラス!

[illegible]



伝説の"[illegible]"ラヴァネッリがチームの得点力不足を解消!?



STRONG POINT

[illegible]



WEAK POINT

[illegible]



選手名	ポジション	チームスタイル	選手寸評
ジャンルイジ・ブッフォン(02-03/IT)	GK	降臨	今より十年以上前の能力がベースなだけあって至近距離へのシュートの反応が心なしか早い印象。ハイボールへの対応や飛び出しなども完璧。
アレッサンドロ・ネスタ(04-05/WDF)	DF	リトリート	高い身体能力とミスを犯さない高いインテリジェンスを兼ね備えた最高レベルのDF。今回はかつて人気を集めた『04-05』のWDFをチョイス。
マルコ・カッセッティ(10-11)	DF	クロス重視	優れた戦術眼と身長の高さが生む空中戦の強さで最終ラインを防衛。自分から前に出ることは少ないがクロス重視はパワープレイとして機能する。
アンドレア・ラノッキア(10-11)	DF	インターセプト重視	チームスタイルがパス系戦術を使う敵に非常に有効。センターバックとしては有用だがサイドに回すと長所の判断の良さが消えてしまう。
アンドレア・バルザーリ	DF	プレスディフェンス	プレスを積極的にかけるタイプながらそうそう裏を取られない判断力もある好選手。ネスタの相棒として多くの試合でスタメン出場を果たした。
レオナルド・ボヌッチ	DF	カバーリング重視	左サイドバック＋チームスタイル要員として入れたもののサイドでは機能せず。バルザーリ同様センターバックとしては白カード最高レベルの能力。
マッテオ・ブリーギ(10-11)	MF	ダイナモ	無尽蔵のスタミナを活かしたボール奪取は期待通り。そのうえボール奪取後にドリブルで突破してクロスをあげるなど攻撃面でも大きく貢献した。
クラウディオ・マルキジオ(10-11)	MF	組織守備重視	的確なポジショニングで敵の攻撃を遅らせるフィルター役として活躍。[illegible]·EXより攻めっ気が少ない分、ボランチとしては使いやすい。
ダニエレ・デ・ロッシ	MF	フォアザチーム	主にトップ下で起用。高い位置でのボール奪取で相手のカウンターを阻止しつつ、チャンスではゴール前に飛び出しチーム三位の得点を稼いだ。
シモーネ・ペロッタ	MF	ハードプレスディフェンス	スーパーサブ効果を見込んで現バージョンのカードをチョイス。勝ち越した際の交代要員やプレスに弱い相手チームに対して投入された。
アンジェロ・パロンボ	MF	ムービングパスワーク	影の主役。序盤はパッとしなかったがチーム全体の連携線がつながり始めるとチームスタイルが強力な戦術に変ぼう。中盤以降は不動のレギュラー。
エマヌエレ・ジャッケリーニ	MF	プルバック重視	イタリア人には珍しいドリブルが得意なサイドアタッカー。出番は少なかったがスーパーサブとして特定のCPUチームとの対戦時には役に立った。
ファブリツィオ・ラヴァネッリ(02-03/LE)	FW	フィニッシュワーク	実はイタリア人選手には少ない、スピード、パワー、決定力全てを兼ね備えたストライカー。それでいて過去猛威を振るったボールの奪取力も健在。
ビンチェンツォ・モンテッラ(04-05)	FW	ワンタッチパス重視	ほぼ45分限定だがスピードに乗ったドリブル突破は超一流。仲のいい選手(トッティ、デ・ロッシ)に対しては気の利いたパスも出す。
フランチェスコ・トッティ(07-08/CRA)	FW	ポストプレイ重視	トッティ自身に点を取らせるためにポストプレイ重視を持つこのカードを選択。パワーとテクニックが融合したボールキープでゴールを量産した。
ジャンパオロ・パッツィーニ	FW	フィニッシュワーク	スーパーサブ特性を持ったストライカー。前線での決定力はレアカードレベル。このチームでは主に劣勢時のパワープレイ要員として起用された。

※表記の無い選手はすべて『11-12』バージョン。

England

●チーム名

FCイングランド

ほかのチームには無い屈強なフィジカルと縦への突破力を生かし、「だぶる杯」優勝を目指す！



パリィさん

TEAM CONCEPT

内容で圧倒し僅差で勝ち切る!!

[illegible]



展開に応じて戦法を変化させる大人のフットボールチーム!



STRONG POINT

[illegible]



WEAK POINT

[illegible]



選手名	ポジション	チームスタイル	選手寸評
デビッド・シーマン(08-09/ATLE)	GK	シュートセービング	黒ジョー・ハートとの二択だったが、安定感を買い彼を選択。ボールを吸い込むようなキャッチングと飛び出しが持ち味だがFKが怖い。
リオ・ファーディナンド(08-09/WBE)	DF	シュートセービング	スピードは無いもののさすがレアと思わせる守備力を発揮。レスコットが抜かれた後ろで不慣れなカバーリングを懸命にこなした。
ジェイミー・キャラガー(09-10/WBE)	DF	リトリート	サイドバックとして主に起用。確かな守備力でチームに安定をもたらした。パスも得意で思わぬクロスを上げることも。
グレン・ジョンソン(10-11)	DF	プルバック重視	過去にレア化されていることもあり、確かな突破力を披露。ノートしている後半にサイドからのドリブル突破でセーフティな攻めを展開。
ガリー・ケイヒル	DF	個人守備重視	高さと強さに定評のある11-12人気白選手。監督信頼度も高く、最終的にはオフェンス重視のチームにもかかわらず個人守備重視Sを実現。
ジョレオン・レスコット	DF	ロングパス重視	ポジショニングに問題はあるものの、「U-5」ではアシュリー・コールが使いにくいため投入。ロングパス重視はそれなりに魅力で、むしろ攻撃に持ち味?
フィル・ジョーンズ	MF	オーバーラップ	今回の驚き。守備のバックアッパーとして期待していたはずが、最終的には攻撃のキーマンに。ボランチからの豪快なオーバーラップも可能。
ポール・スコールズ(05-06/LE)	MF	オーバーラップ	ダイナミックなオーバーラップを期待して投入したが、最終的にはフィルにその座を奪われる。パス系のチームスタイルと組み合わせるとよさそう。
ジャック・ウィルシャー(10-11)	MF	ショートパス重視	チーム立ち上げ当初はサイドハーフからのスルーパスを期待していたが、守備が軽く十六人目の存在に。点がどうしても欲しい時にSTで起用。
マイケル・キャリック(10-11)	MF	ショートパス重視	名選手だがボランチとしては守備力に不安があり出場機会は限定された。むしろサイドハーフとして起用した方が妙味があった?
アダム・ジョンソン	MF	ミドルシュート重視	左利きのスーパーサブ。すごいドリブルでグレン・ジョンソンとの通称「ジョンソン＆ジョンソン」としてサイドを切り裂き、時間を稼ぎまくった。
ジェイムズ・ミルナー	MF	クロス重視	非常に高い守備意識とフィジカルで中盤を安定させてくれる必要不可欠な存在。右利きだが手薄な左サイドハーフとしてクロスを上げることも。
ボビー・チャールトン(07-08/KOLE)	FW	ミドルシュート重視	非常に人気のあるKOLE。ミドルシュートは見た目の派手さほどの決定力は無いが、絶対的なパスとドリブル、クロス性能で数々の得点を演出。
ダニエル・スターリッジ	FW	ドリブル重視	左利きのサイドハーフとして構想していたが、後に高さのあるセンターFWとして得点を量産。ドリブル重視は対インターセプトにも効果的。優良白。
ウェイン・ルーニー(EUS)	FW	フィニッシュワーク	イングランド代表の顔であり、それを名乗るなら外せない象徴的存在。MFとして起用したが、スターリッジなどとの2トップで強引に点を取らせることも。
ダニー・ウェルベック	FW	ミドルシュート重視	ほかの選手にはない柔らかく細かいドリブルを持ち、高さもある屈指の優良白。スターリッジの交代要員だが潜在能力は彼の方が上かも。

※表記の無い選手はすべて『11-12』バージョン。

「検証杯」～after talk～

今回のテーマは国対抗「U-5」選手権。8カ国対抗として開催された今回の検証杯では、「今回は自信がある」と宣言したパリィさん率いるイングランドFCが見事栄冠に輝いた。この大会の模様を、座談会形式で振り返る。

国籍別U-5対抗戦を振り返る

まさか(?)のイングランド優勝! 各国監督の心境やいかに!?

編集テラダ　さて、今回の検証杯は公式全国大会も開催されているということで、「U-5」かつ国籍縛りの「だぶる杯」として開催されました。では優勝のパリィさん、どうぞ。

パリィさん　チーム構成については前ページにゆずるとして、今回の裏テーマは「いかにショートカウンターを受けないか」でした。結局『Ver.2.0』の得点パターンってほとんど前線のプレス（あるいはボールロスト）からのショートカウンターだったから、中央突破だけじゃなくサイドからも手堅く攻められる形も構築しておこうと。一点リードしたら、あとはサイドアタックやミドルシュートを繰り返して常にセーフティな形で攻めようと考えてましたなっしー。

編集テラダ　司会としてはAリーグ、Bリーグともにパリィさんのチームが抜けそうで頼むから空気読んでくれ！　って思ってました。

パリィさん　スペインは逆にイニエスタをサイドに置いた時点で攻め手が少なくなって苦しかったんですけど。

たてしゅ　パリィ監督自身はあまり期待していなかったようですが、イニエスタは敵に回すとホントに嫌でしたね。ボールが全然取れないし、逆にこちらの選手が持ったボールはことごく奪われるし、もう手に負えないなあと……。

パリィさん　逆にボクはたてしゅさんのオランダといちみやさんのフランスが嫌だったんですけど。特にオランダはファン・バステンがたまにとんでもないところからゴール決めてくるし。だからスペインでつぶせてよかったなぁ、と（笑）。

マンモス　俺のチームは!?（笑）

パリィさん　逆に決勝で当たるなら、マンモスチームだろうなー、なんて。

いちみや　うそ臭い（笑）。でもイングランドのフィル・ジョーンズはおかしい。中の人絶対違うと思う。あとはイタリアのラヴァネッリやトッティからボールが全然奪えなくて途中からもう笑うしか無かったです。アルゼンチンは育成があまり進んでなかったのが残念でした。僕のアルゼンチンは選考がちょっと失敗したと思う。やはりサムエ……。

たてしゅ　アルゼンチンのサビオラが想像以上にやっかいでした。スーパーサブ持ちということもあり、特に後半から出てきたときは手強いですね。カードの排出当時よりも怖い存在だったかも？　ただ僕のチームのクライフはシュートもパスもドリブルもさすがの力を見せてくれました。特に、代名詞のクライフターンから瞬時に加速するドリブルはどんな相手にも通用する大きな武器になりましたね。

マンモス　自分のイタリア左サイドバック不在がきつかったっスね。対面になる右サイドにいい選手が多いから。残りはわりと予想通りの活躍。でも準優勝は出来過ぎ感。強かった部分はFW（ラバネッリ）とGK（ブッフォン）の個人能力と意外とパスがうまい中盤。本当はブラジル代表の方が育成の手応えはあったんっスけどね。強かったのはロナウド。意外によかったのはアロウカ、ダニーロ、フアン、エウトン。CPU戦はほぼ無敗で無双していたんですけど、対人戦だと攻め手が少なかったかな。センターバックは割り切って全白にしてカカを入れるべきだったかもっス。

たてしゅ　テラダさんは今回初参加でした。

編集テラダ　サイドバックに不安があったのでダブルボランチにしてワイドに展開したんですけど、それでもサイドからの攻めを防ぐことができなかったという。フィーゴは今の若手の選手と仲が悪く思ったよりも使用感としてはよくなかったです。しかし強い選手とマッチアップしても問題無いC.ロナウドはやはり偉大ですね！

マンモス　イングランドはメインの戦法（ルーニーとチャールトンのミドルシュート）とプランB（スターリッジやダブルジョンソン、フィル・ジョーンズの突破）が対になっていて、守備戦術を読み間違えると失点するのがきつかったっス。パリィさんらしくない見事なチーム構成っスね！

パリィさん　ほめられている気がしない（笑）。でもスターリッジのドリブル重視は威嚇にすごく有効。やはり1チームに一人はドリブル重視が欲しいところ。

マンモス　でも決勝戦はなぜ負けたかよく分からない（笑）。

いちみや　パリィさん×マンモスさんの戦いはいつも二人とも熱くなりすぎてトンデモ展開になりがちだというアルカディアクラシコ～。

編集テラダ　今気付いたんですけど、実はパリィさんって、「検証杯」三連勝なんですよね。

一同　……ええっ!?

「だぶる杯」国籍別U-5対抗戦勝敗表

チーム名	プレイヤー名	国籍	イングランド	フランス	ブラジル	ポルトガル	勝ち点	得失点差	順位
FCイングランド	パリィさん	イングランド		3-0	2-1	2-2	7	+4	1
レ・ブルー	いちみやひろし	フランス	0-3		2-2	3-1	4	−1	2
アーラジゲンマー	マンモス丸谷	ブラジル	1-2	2-2		1-1	2	−1	3
ポルトガル2013	新人テラダ	ポルトガル	2-2	1-3	1-1		2	−2	4

チーム名	プレイヤー名	国籍	イタリア	スペイン	オランダ	アルゼンチン	勝ち点	得失点差	順位
ASナポリタン	マンモス丸谷	イタリア		1-0	1-2	3-0	6	+3	1
ムテキカンタイ	パリィさん	スペイン	0-1		3-1	1-0	6	+2	2
ARCアイントホーフェン	たてしゅ	オランダ	2-1	1-3		2-2	4	−1	3
アルビセレステス	いちみやひろし	アルゼンチン	0-3	0-1	2-2		1	−4	4

※FCイングランドとASナポリタンによる優勝決定戦は2-0でFCイングランドの勝利。

WCCF 情報局　マンモス丸谷の検証杯「もうちょっと」……ポルトガルはリエジソンを選んでFW不足を解消させたチョイスが素晴らしい。最もテクニックがあるように感じたのがフランス。アルゼンチンはマラドーナが目立った代わりにメッシが消えていたのは残念。オランダの攻めはクライフの個人技しか印象に残っていないが、守備はデ・ブールをはじめ頭が良くて技術のある選手がそろっている影響かミスが少なく強引な攻めでは崩せなかった。

変更個所 400 以上の大型 Ver.UP を解析！

Ver.2.12B 解析之書

第二特集では計略変更点400、新家宝追加、システム調整と、過去最大規模の変更が入るVer.2.12Bを解析！　今までなかなか戦場の主役になり切れなかった武将たちも、活躍できるチャンスが巡ってきた！

リスト内略称について

当ページのリストには、一部スペースの関係上、略称を使用しております。武家について：本願＝本願寺、浅井＝浅井朝倉、長宗＝長宗我部を表します。兵種について：槍＝槍足軽、弓＝弓足軽、足＝足軽、鉄＝鉄砲隊、騎＝騎馬隊、軽＝軽騎馬隊、竜＝竜騎馬隊を表します。

大型Ver.UPに乗り遅れないための知識を得よう！

何度も触れている通り、とにかく変更点の多いVer.UPとなったVer.2.12B。特に計略に関しては、稼働初期に排出されていたVer.1.0から最新のVer.2.1現在排出されている武将まで、ジャスト400項目、すべて性能が向上した。後半にリストを掲載しているが、一気にすべてを把握するのは至難の業。まずは、枠に灰色が付いた変更が大きく現れている計略から覚えていけばいいだろう。

また、システム面にも戦況やデッキを大きく動かす変更が加わった。特に弓足軽の変更要素はなかなか驚くべき内容なので、ぜひともココで把握してほしい。さらに戦の流れを変える要素が新たな「鎧」家宝の追加だ。槍足軽と鉄砲隊に特化したこれらの家宝。それぞれの効果が向上する計略との組み合わせによる可能性は、まさに無限大！　今までなかなか活躍しにくかった武将も大いに活躍する可能性を秘めたVer.となったと言える！

Ver.2.12B新規追加家宝リスト

追加された家宝は新ジャンルとなる「鎧」。いずれも味方全体に効果がおよび、武力とともに、「鉄砲隊の射撃回数と射程距離」か「槍の長さ」を向上させる。その効果は非常に強力なので、使う側はもちろん、相手に使われることも警戒したい。装備効果の主効果はすべて「武力」なので、鉄砲隊や槍足軽が多めのデッキで家宝装備武将の武力が上がっていたら要注意だぞ！

ランク	家宝名	読み	主効果	奥義説明
木	鉄二枚銅	てつにまいどう	武力UP	味方全ての武力を上げ、鉄砲隊の射撃回数と射程距離を上げる
木	黒漆塗二枚胴	くろうるしぬりどう	武力UP	味方全ての武力を上げ、槍足軽の槍の長さを上げる
銀	日の丸威胴	ひのまるおどしどう	武力UP	味方全ての武力を上げ、鉄砲隊の射撃回数と射程距離を上げる
銀	月輪文胴	つきのわもんどう	武力UP	味方全ての武力を上げ、槍足軽の槍の長さを上げる
金	和鋼南蛮胴	わこうなんばんどう	武力UP	味方全ての武力を上げ、鉄砲隊の射撃回数と射程距離を上げる
金	黒糸威胴	くろいとおどしどう	武力UP	味方全ての武力を上げ、槍足軽の槍の長さを上げる
金＋	和鋼南蛮胴	わこうなんばんどう	武力UP	味方全ての武力を上げ、鉄砲隊の射撃回数と射程距離を上げる（効果時間＋）
金＋	黒糸威胴	くろいとおどしどう	武力UP	味方全ての武力を上げ、槍足軽の槍の長さを上げる（効果時間＋）

Ver.2.12Bシステム変更点

今回はシステムの調整による影響も大きい。まず兵種関連では弓足軽の移動速度が上昇し、足軽の移動速度が低下したことにより騎馬系を除いた兵種では、弓足軽が最速となった。この弓足軽の速度上昇は非常に大きく、騎馬隊の通常状態（突撃準備に入る前、オーラをまとっていない状態）より速い。初速も軽騎馬隊とほぼ変わらず、ほぼ最速と言える。射程距離も延びているので、素早く遠距離から弓を放ち、接近されたら離脱という遠距離戦の立ち回りがしやすくなった。

特技の変更では〈狙撃〉の赤色ロックまでの時間短縮が大きい。今回追加された「鎧」家宝や前Ver.での精密射撃の発射区間短縮と合わせれば、今まで少々使いにくかった【SR】雑賀孫市などの超絶強化計略を持つ〈狙撃〉持ち鉄砲隊も再びデッキの主軸となれるはずだ！

対象	変更内容	調整
〈焙烙〉	焙烙の半径拡大	↑
〈焙烙〉	焙烙のリロード速度上昇	↑
〈狙撃〉	狙撃までの時間短縮	↑
槍足軽	速度上昇時の迎撃による移動速度低下時間延長	↑
弓足軽	弓足軽の射程距離延長	↑
弓足軽	弓足軽の移動速度上昇	↑
足軽	足軽の移動速度低下	↓↓
足軽	足軽の攻城力低下	↓

Ver.2.12B計略変更点

ここでは計略の変更点をピックアップして紹介していく。今回のVer.UPでは、前回までのVer.では少々活躍し切れなかった武将たちが強化されている印象を受ける。それゆえ、Ver.が少々進んだ段階から始めたプレイヤーは「この武将ってどんな計略なの!?」ととまどうこともあるかもしれない。すべての計略や変更点を一気に覚えるのは厳しいので、まずは、表の灰色の枠が付いた「大きく能力が向上している」武将から覚えていこう。

織田家では、【R】佐々成政の「母衣衆の采配」が自身後方に固定されていた効果範囲が回転可能になり、武力も＋4、効果時間短縮も約8カウントを維持しており非常に強力。騎馬隊の【EX】佐々成政も少々効果時間が短いものの同様の能力アップが加わっている。また、【SS】お鍋の方は統率上昇が4となり、効果時間も約19カウントとかなり使いやすくなったといえる。武田、上杉、今川家は大幅に強化された武将は少ないものの、【R】小山田信茂、【UC】黄梅院の「挑発」や、【UC】上条政繁の「三方向射撃」の強化（射線が狭くなり効果時間中に4発の射撃可能）など、かゆいところに手が届く内容が多い。浅井朝倉家はすべての罠計略共通で発動までのカウントが短くなり使い勝手が向上した。【UC】浅井久政の「封印の罠」は効果範囲が画面約1/4とかなり広くなっている。本願寺は【R】小雀、【C】鶴首の武力上昇が+3となるなど、脇を支えるパーツの強化が目立つ。また、北条などもに共通する「双陣」計略の二部隊時の武力上昇が軒並み上昇している点にも注目だ。毛利家注目は【UC】児玉就方。計略使用中に余裕を持って二回の焙烙が可能となった。ともに強化された【SR】毛利元就とともに活躍が期待できる。島津家は【R】島津久保の「正鵠の采配」が強化され全弾ヒットさせれば通常時の約1.5倍以上の射撃が可能となる。伊達家は、【C】大崎義直など、1.5コストの脇を支える武将が強化されたことにより、四枚以上のデッキが組みやすくなったといえる。豊臣家では【SR】蒲生、利家などのメイン計略はもちろん、【SR】ねねの「慈母の恵愛」も日輪ゲージ3使用時には上限を超え約17割の兵力になるなど、ワントップ型を支える武将にも注目だ。徳川家の注目は手裏剣！　手裏剣を放つ計略が共に性能が大きく向上している。【R】服部半蔵は、軒並み強化された「舞計略」の対抗策としても活躍してくれるだろう。長宗我部家は【UC】秦泉寺豊後の「師範の仕置」の全体的な性能向上がうれしい要素。そして最後に他家の注目カードだが、【R】陶晴賢や、【SR】立花道雪などの範囲拡大が少々地味ながら実戦での恩恵が非常に多い。【UC】蠣崎季広の「同盟の構え」が効果時間が約16カウントで武力＋3、終了後の士気上昇が3となり、大型計略コンボを狙うパーツとして真価を発揮しそうだ。

カードNo	武将名	レア	兵種	計略名	変更点	
[illegible]	安藤守就	UC	槍	占領作戦	武力上昇間隔短縮　武力上昇最大値減少 効果時間延長	↑↑
織田003	稲葉一鉄	R	弓	頑固一鉄	武力上昇値増加	↑↑
織田004	氏家卜全	UC	騎	美濃の援兵	兵力回復量増加	↑
織田006	織田信包など	C	鉄	方陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
織田008	お鍋の方	UC	弓	癒しの陣	兵力回復量増加　効果時間延長	↑
織田011	帰蝶	SR	鉄	胡蝶の毒	計略範囲拡大　効果時間延長	↑
[illegible]	佐々成政	R	鉄	母衣衆の采配	武力上昇値増加　効果時間短縮 計略範囲の回転が可能に	↑↑↑
織田018	滝川一益	SR	鉄	撹乱貫通射撃	射程距離延長　効果時間延長	↑
織田019	滝川益氏	C	鉄	撹乱射撃	武力上昇値増加　統率力低下値増加	↑↑
織田022	丹羽長秀	R	鉄	イスパニア方陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
織田023	ねね	R	弓	お尻ぺんぺん！	移動速度上昇値増加	↑
織田025	羽柴秀吉	SR	槍	一夜城	効果時間延長	↑
織田027	蜂須賀小六など	R	鉄	山津波の計	計略範囲拡大	↑
織田028	林秀貞	UC	弓	気まぐれな命令	武力上昇値増加	↑
織田033	前田利家	SR	槍	又左無双槍	武力上昇値増加　効果時間短縮	↑
織田034	まつ	SR	槍	賢妻の手直し	槍長さ増加　効果時間延長	↑
織田035	溝口秀勝など	C	弓	正兵の構え	武力上昇値増加　統率力上昇値増加	↑
織田037	村井長頼など	C	鉄	弾丸補給	効果時間延長	↑
織田039	森可成	R	槍	攻めの三左	槍撃ダメージ増加　兵力低下値減少 効果時間延長	↑
織田042	明智光秀	SR	鉄	無間射撃	兵力低下値減少　効果時間延長	↑
織田043	荒木村重	UC	槍	道糞の茶	計略範囲拡大	↑
織田047	榊原康政	UC	槍	姉川の奇襲	武力上昇間隔短縮　効果時間延長	↑
織田048	島左近	R	騎	奇襲	武力上昇間隔短縮　効果時間延長	↑
[illegible]	千代	UC	弓	内助の功	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	細川藤孝	R	鉄	有職故実	武力上昇値増加　兵力回復量調整 効果時間短縮	↑↑↑
[illegible]	森長可	R	槍	人間無骨	効果時間延長	↑
[illegible]	明智光秀	SR	騎	本能寺にあり！	武力上昇値増加　統率力低下間隔延長 効果時間調整（敵部隊を３部隊倒せれば生存）	↑↑↑
[illegible]	織田信孝など	UC	鉄	一斉射撃	効果時間延長	↑
[illegible]	帰蝶	R	鉄	憂愁舞踊	武力上昇値増加　統率力上昇値増加 効果時間短縮	↑↑
[illegible]	秋山信友	SR	騎	武田の猛牛	チャージ時間短縮　効果時間延長	↑↑
武田011	小山田信茂など	R	弓	挑発	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
武田013	恭雲院	R	弓	忍法影縛り	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
武田014	高坂昌信	R	騎	疾風の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
武田016	駒井高白斎など	C	槍	覚悟の構え	効果時間延長	↑
武田017	里美など	C	騎	早駆け	効果時間延長	↑
武田018	真田幸隆	SR	騎	百火線乱	計略範囲拡大	↑
武田020	諏訪姫	R	弓	傾城舞踊	攻城ダメージ間隔短縮	↑
武田021	武田信玄	SR	騎	風林火山	統率力上昇値増加　効果時間延長	↑
武田023	武田信繁	R	弓	覚悟の采配	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
武田026	土屋昌次	UC	騎	悍馬一閃	チャージ時間短縮　効果時間延長	↑
武田028	内藤昌豊	R	槍	火門の陣	計略範囲調整	↑
武田029	禰津神平	UC	槍	忍法大長槍	武力上昇値増加	↑
武田035	望月千代女	SR	足	忍法お色気	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
武田039	山本勘助	SR	槍	啄木鳥戦法	効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
武田040	横田高松	UC	槍	水手断ち	計略範囲調整	↑
武田044	三枝守友	UC	騎	血の渇き	効果時間延長	↑
武田046	武田勝頼	SR	騎	猛進の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
武田048	馬場信春	R	弓	泰山の陣	武力上昇間隔短縮　計略範囲拡大	↑
武田051	高坂昌信	R	騎	風林火山継承	統率力上昇値増加	↑
武田052	真田信綱	R	騎	血染めの陣羽織	気合効果上昇　効果時間延長	↑
武田055	武田信豊	R	槍	後典厩の采配	気合効果上昇　効果時間延長	↑
武田056	土屋昌恒	R	槍	片手千人斬り	移動速度減少値低下　効果時間延長	↑↑
武田057	長坂長閑斎	C	弓	愚かな進言	効果時間延長	↑
武田059	北条夫人	R	軽	綺羅星の祈り	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
武田060	松姫	UC	槍	新館御料人の慕	兵力回復量増加　計略範囲拡大	↑
上杉002	綾姫	R	弓	慈愛の陣	効果時間延長	↑
上杉004	伊勢姫	UC	弓	悲恋の結末	統率力上昇値増加	↑
上杉009	宇佐美定満	SR	鉄	散華の陣	自身の武力減少値低下	↑
上杉011	小笠原長時	R	鉄	小笠原流礼法陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
上杉012	小国頼久など	R	弓	後方陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
上杉013	鬼小島弥太郎	SR	槍	鬼に金棒	追加武力上昇値増加　計略範囲拡大	↑
上杉014	柿崎景家	R	騎	漆黒の暴威	武力上昇間隔短縮	↑↑
上杉016	加藤段蔵	SR	騎	忍法闇駆け	計略時間延長	↑
上杉018	河田長親など	UC	鉄	貫通射撃	武力上昇値増加	↑
上杉021	新発田綱貞	C	弓	おむすびの術	武力低下値減少　効果時間短縮	↑
[illegible]	長尾政景	SR	鉄	宿業の陣	計略範囲拡大　効果時間延長	↑↑
[illegible]	安田長秀	C	槍	決死の覚悟	統率力上昇値増加　移動速度上昇値増加 効果時間延長	↑
[illegible]	吉江景資	C	鉄	鉄壁の守護	移動速度減少値低下　効果時間延長	↑
[illegible]	上杉景虎	R	騎	華麗なる采配	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
上杉043	上条政繁	UC	鉄	三方向射撃	発射角度調整　効果時間延長	↑

カードNo	武将名	レア	兵種	計略名	変更点	
[illegible]	樋口兼続	R	槍	愛と義と	兵力回復量増加　計略範囲拡大	↑
[illegible]	お船	R	槍	果てなき愛	兵力回復量増加	↑↑
[illegible]	仙桃院	R	弓	四劫の陣	計略範囲拡大	↑
[illegible]	桂岩院	UC	槍	愛の献言	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	須田満親	UC	騎	鞭声粛粛	兵力回復量増加　効果時間延長	↑
今川002	朝比奈泰朝	R	騎	精鋭突撃術	突撃ダメージ増加　効果時間延長	↑
[illegible]	井伊直盛	R	槍	精鋭槍撃術	槍撃ダメージ増加　効果時間延長	↑
[illegible]	飯尾連竜	C	弓	弱体弓術	武力低下値増加	↑
今川013	鵜殿氏長	C	弓	精鋭痺矢術	速度低下率増加　効果時間延長	↑
[illegible]	鵜殿長照	UC	槍	精鋭への援軍	兵力回復量増加	↑
[illegible]	岡部正綱	C	弓	精鋭遊撃術	移動速度上昇値増加　効果時間延長	↑
[illegible]	岡部元信	SR	弓	精鋭弱体弓術	効果時間延長	↑
今川023	寿桂尼	R	弓	尼御台の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	富士信忠	UC	弓	富士の山影	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	松平元康	SR	弓	忍従の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	品川高久	UC	槍	精鋭撹乱術	効果時間延長	↑
[illegible]	武田信虎	R	騎	老虎の采配	移動速度上昇値増加　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	今川範以	UC	足	超蹴鞠シュート	はじき距離増加　攻城ダメージ増加	↑
[illegible]	岡部元信	R	騎	鳴海城の抵抗	追加兵力回復量増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	赤尾清綱	UC	騎	流転の采配	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	浅井久政	UC	弓	封印の罠	罠が発動するまでの時間短縮　計略範囲拡大	↑
[illegible]	朝倉景鏡など	UC	騎	火遁の罠	ダメージ上昇 罠が発動するまでの時間短縮　計略範囲拡大	↑
[illegible]	朝倉景健	SR	弓	暗黒魔境	効果時間延長	↑
[illegible]	朝倉景紀	C	槍	盟約の構え	最大武力上昇値増加　効果時間延長	↑
[illegible]	雨森弥兵衛	UC	槍	盟約の円陣	効果時間延長　計略範囲拡大 武将コストによる計略範囲拡大値増加	↑
浅井009	磯野員昌	UC	騎	十一段崩し	武力低下間隔延長　効果時間短縮	↑↑
浅井014	河合吉統	C	槍	金縛の呪い	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
浅井015	江	SR	弓	岩石落とし	統率ダメージ上昇　計略範囲拡大	↑
[illegible]	斎藤龍興	UC	弓	堕落の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	高橋景業	C	槍	力萎えの罠	罠が発動するまでの時間短縮　計略範囲拡大	↑
浅井019	茶々	SR	弓	激励舞踊	自軍士気増加間隔短縮 敵軍士気増加間隔短縮	↑
[illegible]	鳥居景近	UC	騎	盟約の攻陣	効果時間延長	↑
[illegible]	真柄直澄	R	槍	死なばもろとも	兵力減少値増加　計略範囲拡大	↑
浅井027	宮部継潤	C	槍	盟約の援軍	兵力回復量増加	↑
[illegible]	山崎吉家など	C	弓	力萎えの呪い	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	阿閉貞征	C	弓	狂乱の罠	罠が発動するまでの時間短縮　計略範囲拡大	↑
[illegible]	安養寺氏種	C	軽	盟約の援護	武力上昇値増加　効果時間延長	↑
[illegible]	魚住景固	UC	軽	盟約の力萎え	武力低下値増加　効果時間延長	↑
[illegible]	京極マリア	SR	騎	聖女の進軍	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	朝倉景嘉	R	槍	共栄の策謀	最大武力低下値増加 最大統率力低下値増加　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	磯野員昌	SR	槍	鎧袖一触	計略範囲拡大	↑
[illegible]	富田長繁	UC	槍	越前の狂犬	武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	山崎長徳	UC	槍	閑斎無類槍	効果時間延長	↑
[illegible]	願証寺証恵	UC	足	脱兎の如く	効果時間延長	↑
[illegible]	小雀	R	鉄	小雀落とし	武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	雑賀孫市	SR	鉄	乱れ八咫烏	武力上昇値増加	↑↑
[illegible]	下間仲孝	UC	足	手猿楽	武力低下間隔短縮　効果時間延長	↑
本願008	下間頼照	C	足	一揆の陣	兵力回復間隔短縮	↑
[illegible]	下間頼龍	C	槍	一向宗の援軍	兵力回復量増加	↑
[illegible]	下針	C	鉄	弾幕射撃	効果時間延長	↑
[illegible]	鈴木重兼	R	鉄	雑賀の采配	効果時間延長	↑
[illegible]	超勝寺実照	C	足	超気合いの構え	兵力回復量増加　計略ムービー追加	↑
[illegible]	鶴首	C	鉄	鶴首落とし	武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	蛍	R	鉄	蛍火の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	本願寺教如	C	足	土砂崩れ	統率ダメージ上昇　計略範囲拡大	↑
[illegible]	本願寺顕如	SR	足	如来降臨	効果時間延長	↑
[illegible]	下間頼純	R	鉄	涅槃の陣	移動速度低下率増加　計略範囲拡大	↑
[illegible]	本願寺准如	R	槍	渾身の采配	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	狐島吉次	C	鉄	傭兵格闘術	武力上昇値増加	↑↑
[illegible]	鈴木重朝	SR	鉄	雑賀の狙撃術	照準変化時間短縮　効果時間延長	↑↑
[illegible]	坦中	R	鉄	二丁の双陣	２部隊時以外の武力上昇値減少　２部隊時の味方の武力上昇値増加	↑
[illegible]	発中	R	鉄	速射の双陣	２部隊時の味方の武力上昇値増加	↑
[illegible]	本願寺顕如	SR	足	衆生済度	速度上昇値増加　効果時間延長	↑
[illegible]	板部岡江雪斎	UC	槍	火牛の護り	統率ダメージ上昇　計略範囲拡大	↑
[illegible]	猪俣邦憲	UC	騎	急造工事	大筒カウントの低下間隔短縮	↑
[illegible]	甲斐姫	SR	騎	戦場の綺羅星	移動速度上昇値増加	↑
[illegible]	梶原景宗など	UC	弓	遠弓弓術	射程距離延長	↑
北条008	香沼姫	R	弓	ひとりがいいな	はじき距離増加　計略範囲拡大	↑
[illegible]	崎姫	R	槍	隠密指令	効果時間延長	↑
[illegible]	清水康英	UC	騎	白備えの疾走	効果時間延長	↑↑
[illegible]	瑞渓院	UC	足	金城舞踊	城ダメージ回復間隔短縮	↑
北条012	大道寺政繁	R	騎	鉄血河越衆	効果時間延長	↑

カードNo	武将名	レア	兵種	計略名	変更点	
北条013	多目元忠	UC	槍	黒備えの双陣	2部隊時以外の武力上昇値減少　2部隊時の味方の武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
北条014	富永直勝	UC	槍	青備えの双陣	2部隊時以外の武力上昇値減少　2部隊時の味方の武力上昇値増加　効果時間短縮	↑
北条015	成田長親	R	弓	忍の浮き城	計略範囲拡大	↑
[illegible]	風魔小太郎	SR	騎	忍法空蝉	移動速度上昇値増加　効果時間延長 計略ムービー追加	↑↑
[illegible]	北条氏邦	R	槍	剛槍烈破	タッチ槍の発動間隔短縮　効果時間延長	↑
[illegible]	北条氏繁	UC	槍	大筒防衛の構え	武力上昇値増加	↑
[illegible]	北条氏政	SR	槍	五色の采配	統率力上昇値増加	↑
[illegible]	北条氏康	SR	槍	関東王の采配	タッチ槍の発動間隔短縮　効果範囲拡大	↑
北条028	北条綱高	R	槍	赤備えの双陣	2部隊時以外の武力上昇値減少　2部隊時の味方の武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	巻姫	R	槍	戦場の双子星	2部隊時以外の武力上昇値減少　2部隊時の味方の武力上昇値増加　効果時間延長	↑
北条030	松田憲秀	UC	槍	建造妨害	大筒カウントの低下間隔延長	↑
[illegible]	上田憲定	C	弓	大筒攻勢の構え	武力上昇値増加　効果時間増加	↑
[illegible]	督姫	R	弓	和平の望み	効果時間延長	↑
[illegible]	北条氏綱	R	騎	難攻不落	武力ダメージ軽減率上昇　効果時間延長 計略範囲拡大	↑
[illegible]	太田氏房	C	槍	久野口の夜襲	武力上昇値増加	↑
北条036	北条氏邦	R	槍	剛槍会心撃	はじき距離増加　効果時間延長	↑
北条037	北条氏照	R	騎	八王子の集陣	移動速度上昇値増加	↑↑
[illegible]	北条氏盛	UC	弓	横隊の集陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	安国寺恵瓊	R	弓	力蓄えの権謀	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
毛利003	市川経好など	C	弓	撹乱弓術	効果時間延長	↑
[illegible]	桂元澄	C	弓	呪縛の権謀	効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	吉川元長	R	騎	睨み駆け	移動速度上昇値増加　効果時間延長 計略ムービー追加	↑
毛利008	吉川元春	SR	騎	百戦不敗	1部隊時の武力上昇値増加　効果時間延長 計略範囲拡大	↑↑
毛利009	口羽通良	R	弓	遠弓の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
毛利011	熊谷信直など	C	槍	誘導の術	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	来島通康	UC	槍	連続焙烙	統率力上昇値増加　効果時間延長	↑↑↑
毛利013	児玉就方	UC	槍	大玉焙烙	統率力上昇値増加　効果時間延長 計略ムービー追加	↑↑↑
[illegible]	小早川隆景	SR	弓	慧矢の眼光	武力低下値減少　統率力低下値減少 効果時間延長　計略範囲調整	↑↑
[illegible]	五龍姫	R	弓	めっ！	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	佐田彦四郎	R	弓	忍法心練	最大統率上昇値減少　効果時間延長	↑
毛利017	宍戸隆家	C	槍	痺矢付与術	移動速度低下率増加　効果時間延長	↑
[illegible]	志道広良	UC	弓	爆散焙烙	統率力上昇値増加	↑↑
毛利019	清水宗治	UC	弓	武士の最期	効果時間延長	↑
毛利022	南条宗勝	R	騎	封印の眼光	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
毛利023	乃美宗勝	UC	槍	撹乱の権謀	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	穂井田元清	R	槍	四つ矢の闘志	武力増加間隔短縮　武力最大上昇値減少 槍長さ増加間隔短縮　槍長さ最大上昇値減少 効果時間延長	↑↑
[illegible]	村上武吉	R	槍	村上舟戦要法	武力上昇値増加　計略範囲拡大	↑↑↑
[illegible]	毛利隆元	SR	騎	百万一心	統率力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
毛利029	毛利輝元	R	弓	求心なき采配	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	毛利元就	SR	弓	謀神の掌上	統率力低下値増加　計略範囲拡大	↑↑
毛利031	毛利元就	R	弓	三矢の采配	3部隊で弓攻撃を行った際の移動速度低下率増加　効果時間延長	↑
毛利032	吉川広家	R	騎	凄み駆け	武力上昇値増加　計略ムービー追加	↑
毛利034	小早川隆景	R	軽	焙烙・零式	統率力上昇値増加　効果時間延長	↑
[illegible]	二の丸殿	UC	槍	弱体弓付与術	武力減少値増加	↑
[illegible]	益田元祥	UC	弓	焙烙砲台	武力上昇値増加　統率力上昇値増加 焙烙の射程距離減少	↑
[illegible]	毛利輝元	SR	槍	三弓の下命	1部隊時の効果時間延長 2部隊時の武力上昇値増加	↑↑
[illegible]	毛利秀元	R	軽	才気煥発	リロード時間短縮	↑↑
[illegible]	伊集院忠朗	R	鉄	薩摩隼人の采配	兵力回復量増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	上井覚兼	R	鉄	鉄砲侍の援軍	兵力回復量増加　計略範囲拡大	↑
[illegible]	花舜夫人	R	鉄	攻城射撃舞踊	攻城ダメージ増加	↑
[illegible]	樺山善久	UC	弓	弱体痺矢弓術	武力低下値増加	↑
[illegible]	川上忠克	C	槍	消耗の術	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	川上久朗	R	鉄	座禅の陣	敵の移動速度低下率増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	種子島久時	C	鉄	攻城射撃の構え	攻城ダメージ増加	↑
[illegible]	実窓夫人	R	鉄	賢妻の手紙	復活時兵力増加　効果時間延長	↑
[illegible]	島津日新斎	R	鉄	攻城射撃の采配	攻城ダメージ増加　効果時間延長	↑
[illegible]	島津忠隣など	UC	槍	捨て奸	自身の移動速度低下率減少　計略範囲拡大	↑
[illegible]	島津義虎など	UC	槍	薩摩示現流	武力ダメージ増加	↑
[illegible]	島津義弘	SR	鉄	雄武英略	発射弾数増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	種子島時尭	UC	鉄	鉄砲伝来	効果時間延長	↑
[illegible]	妙蓮夫人	R	槍	種子島の弾丸	射程距離延長　効果時間延長	↑
[illegible]	島津忠恒	R	鉄	闇の雄武	武力低下値増加 示現流による武力ダメージ増加　計略範囲拡大	↑↑↑

カードNo	武将名	レア	兵種	計略名	変更点	
[illegible]	島津豊久	R	騎	激戦の初陣	効果時間延長　計略範囲拡大 計略ムービー追加	↑↑
[illegible]	伊集院忠真	R	鉄	隼人の攻城術	武力上昇値増加　追加武力上昇値低下 攻城ダメージ増加	↑↑
[illegible]	佐多忠増	UC	槍	示現の突貫	武力ダメージ増加　攻城ダメージ増加	↑↑
[illegible]	島津家久	R	鉄	軍法戦術の妙	効果時間延長	↑
[illegible]	島津久保	R	鉄	正鵠の采配	リロード時間短縮　効果時間延長	↑↑
[illegible]	島津義弘	SR	鉄	狂鬼怒涛	移動速度上昇値増加　効果時間延長	↑
[illegible]	遠藤基信	UC	槍	不入斎の推挙	効果時間延長	↑
[illegible]	大内定綱など	UC	槍	長槍の構え	武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	大崎義直	UC	竜	閃光の構え	武力上昇値減少　効果時間延長	↑↑
[illegible]	川島宗泰など	C	槍	撃滅の構え	武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	喜多	R	竜	崩撃の砲火	槍が消える時間延長	↑
[illegible]	伊達実元	UC	竜	弱体の砲火	弾が当たったときの武力低下時間延長	↑
[illegible]	伊達政宗	SR	竜	独眼竜の覇道	効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	猫御前	SR	竜	速射の陣	リロード時間短縮　効果時間延長	↑
[illegible]	原田宗時	UC	竜	閃光の逆撃	移動速度上昇値増加　計略範囲拡大	↑
[illegible]	愛姫	SR	竜	塞塞の術	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	義姫	R	槍	毒入りの膳	毒ダメージ増加	↑
[illegible]	亘理重宗	R	竜	速攻の逆撃	武力上昇値増加	↑↑
伊達029	石母田景頼	UC	槍	超突貫の構え	攻城ダメージ増加　効果時間延長	↑↑↑
[illegible]	白石宗直	UC	槍	氷の視線	効果時間延長	↑
[illegible]	朝日姫	SR	軽	来光舞踊	日輪増加間隔短縮	↑
[illegible]	宇喜多秀家	UC	槍	日輪の大車輪	日輪0～3　武力上昇値増加 日輪3　槍長さ減少	↑
[illegible]	大谷吉継	R	軽	日輪の謀術	日輪0～3　効果時間延長	↑
豊臣009	糟屋武則	C	槍	七本槍・母衣	効果時間延長	↑
[illegible]	片桐且元	UC	槍	七本槍・覚悟	統率力上昇値増加　効果時間延長	↑
豊臣011	加藤清正	R	槍	七本槍・長槍	槍長さ増加　効果時間延長	↑
[illegible]	蒲生氏郷	SR	軽	獅子奮迅	日輪0～2　効果時間延長 日輪0～2　移動速度上昇率増加 日輪0～3　突撃ダメージ増加	↑↑
[illegible]	九鬼嘉隆	R	弓	日輪の弱体弓術	日輪0～3　武力上昇値増加	↑
[illegible]	黒田官兵衛	SR	弓	破凰の謀陣	日輪0～3　効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	小西行長	UC	弓	日輪の痺矢弓術	日輪0～3　武力上昇値増加 移動速度減少率増加	↑↑
[illegible]	藤堂高虎	R	槍	日輪の山津波	計略範囲拡大	↑
[illegible]	豊臣秀吉	SR	槍	日輪の天下人	日輪3～5　兵力回復量増加　計略範囲拡大	↑
[illegible]	ねね	SR	槍	慈母の慈愛	日輪0～3　兵力回復量増加	↑↑
[illegible]	平野長泰	C	槍	七本槍・奮攻	兵力回復間隔短縮	↑
[illegible]	前田利家	SR	槍	豪放磊落	日輪0～3　効果時間延長　日輪3　タッチ槍撃攻撃間隔短縮	↑↑
[illegible]	前野長康	C	弓	日輪の再建術	日輪0～2　復活した防柵の耐久力増加	↑
[illegible]	脇坂安治	C	槍	七本槍・突貫	攻城ダメージ増加	↑
[illegible]	ガラシャ	R	鉄	日輪の逃避行	計略範囲拡大	↑
[illegible]	後藤又兵衛	R	槍	来光の槍術	槍撃ダメージ増加　効果時間短縮	↑
豊臣041	千利休	UC	槍	茶聖の心遣	日輪0～1　兵力回復量増加 日輪0～3　効果時間延長	↑
[illegible]	豊臣秀次	UC	弓	殺生関白の威令	武力上昇値増加　移動速度上昇率低下　効果時間調整（日輪が3以上あれば生存）	↑↑↑
[illegible]	長束正家	C	軽	珠算式滑走術	移動速度上昇値増加　効果時間短縮	↑
[illegible]	前田玄以	UC	弓	潜考の逆計	武力低下値増加　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	山内一豊	R	槍	立身への道	武力上昇値増加	↑↑
[illegible]	淀の方	SR	槍	聚楽第舞踊	日輪3～5　武力上昇値増加	↑↑↑
[illegible]	阿茶局	SR	弓	快癒舞踊	兵力回復量増加　翠葵点灯時兵力回復量増加	↑↑
[illegible]	石川数正	R	鉄	蒼葵の山津波	計略範囲拡大	↑
[illegible]	鵜飼孫六	UC	足	撹乱手裏剣	手裏剣の範囲拡大　統率力低下値上昇　効果時間延長　二葵　速度低下値上昇	↑↑
[illegible]	奥平信昌	UC	弓	蒼葵の痺矢速弓	自身の移動速度上昇値増加　敵の移動速度減少値増加　効果時間延長　二葵　同じ敵に矢を当てたときの移動速度減少値増加	↑↑
[illegible]	亀姫	R	弓	紅葵の弱体速弓	効果時間延長	↑
[illegible]	五徳姫	UC	鉄	十二ヶ条の訴状	移動速度上昇値増加 葵紋ランプ点灯時間短縮率低下	↑
[illegible]	西郷局	R	槍	翠泉の温もり	兵力回復量増加	↑
[illegible]	築山殿	SR	鉄	紫緋紋舞踊	効果時間延長	↑
徳川023	鳥居元忠	UC	弓	忍耐の蒼弓術	効果発動までの時間短縮　統率力上昇値増加	↑
[illegible]	南光坊天海	SR	鉄	輪宝の陣	武力低下値増加	↑↑↑
[illegible]	服部半蔵	R	騎	伊賀の旋風	手裏剣のダメージ増加 手裏剣の移動速度減少　効果時間延長	↑↑↑
[illegible]	平岩親吉	C	槍	翠葵の援軍	兵力回復量増加　計略範囲拡大	↑
[illegible]	本多正信	R	弓	非情なる謀略	効果時間延長	↑
[illegible]	大西頼包	C	槍	打ち返し	はじき距離増加　効果時間延長	↑
[illegible]	吉良親実	UC	軽	呪縛の祟り	効果時間延長	↑
[illegible]	河野通直	UC	槍	力蓄えの陣立	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	秦泉寺豊後	UC	槍	師範の仕置	兵力回復量増加　攻城ダメージ増加 効果時間延長	↑↑
[illegible]	久武親直	UC	槍	呪縛の陣立	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	戸波親武	R	槍	救国済民	兵力回復量増加	↑

カードNo	武将名	レア	兵種	計略名	変更点	
[illegible]	後藤賢豊	C	槍	多勢の構え	効果時間延長	↑
[illegible]	斎藤道三	SR	弓	蝮の毒牙	効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	長野業正	SR	槍	老虎の奇手	統率力低下値増加　効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	松永久秀	SR	鉄	平蜘蛛の釜	統率ダメージ増加　計略範囲拡大	↑
[illegible]	三好長慶	R	弓	混沌の匣	計略範囲拡大	↑
[illegible]	三好義賢	UC	弓	最期の構え	効果時間延長	↑
[illegible]	六角義賢	R	足	六角の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	足利義昭	R	弓	信長包囲網	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	一色藤長	C	槍	窮地の一助	効果時間延長	↑
[illegible]	和田惟政	UC	槍	まきびしの罠	罠が発動するまでの時間短縮　計略範囲拡大	↑
[illegible]	尼子晴久	R	弓	八方破の陣	速度上昇値増加　自城ダメージ増加	↑
[illegible]	尼子誠久	UC	槍	新宮党の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	尼子義久	C	弓	暗愚の烙印	武力減少値増加	↑
[illegible]	伊勢龍姫	R	槍	けもの道	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	宇喜多忠家	C	槍	臆病者の構え	効果時間延長	↑
[illegible]	宇喜多直家	R	弓	謀将の殺意	武力上昇値増加　効果発動までのカウント延長　効果時間短縮	↑↑
[illegible]	円城寺信胤など	UC	騎	噛み付き	武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	太田資正	R	騎	三楽斎の鬼気	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	大友宗麟	SR	鉄	国崩し	城ダメージ増加	↑
[illegible]	甲斐宗運	UC	槍	不敗の領域	効果時間延長	↑
[illegible]	相良義陽	R	騎	合従の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	里見義弘など	R	弓	円陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	陶晴賢	R	騎	下克上	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	立花道雪	SR	槍	雷切	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	角隈石宗	R	弓	天道の陣	計略範囲拡大	↑
[illegible]	彦鶴姫	R	弓	満月の陣	兵力回復量増加	↑
[illegible]	百武賢兼など	UC	騎	野獣の構え	武力上昇値増加　自城ダメージ増加　敵城ダメージ増加	↑↑
[illegible]	龍造寺隆信	SR	槍	野獣の采配	自城ダメージ増加　敵城ダメージ増加　効果時間延長	↑
[illegible]	蘆名盛氏	R	弓	揃目の采配	武力上昇値増加　統率力上昇値増加　効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑↑
[illegible]	荒木氏綱	C	鉄	辛抱の構え	武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	氏家定直	C	弓	家督譲渡	統率力上昇値増加	↑
[illegible]	氏家守棟	UC	弓	力萎えの漸退	武力低下間隔短縮　計略範囲拡大	↑
[illegible]	岡本禅哲	UC	弓	律儀者の構え	効果時間短縮	↑
[illegible]	蠣崎季広	UC	弓	同盟の構え	武力上昇値増加　最大士気上昇値増加　効果時間短縮	↑↑
[illegible]	金上盛備	UC	騎	執権の強行	武力低下間隔延長　統率力低下間隔延長	↑
[illegible]	北信愛など	C	槍	陸奥の構え	武力が増えるのに必要な移動距離減少　効果時間短縮	↑
[illegible]	佐竹義宣	R	槍	律儀者の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	志村光安	C	槍	頑固偏狭	武力上昇値増加　統率力上昇値増加	↑
[illegible]	相馬盛胤	UC	騎	占拠の采配	特技を持っていない武将の武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	津軽為信	R	騎	侫武多大進軍	自身の移動速度低下率減少　効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	南部信直	UC	騎	陸奥の迅雷	武力上昇値増加　移動速度上昇値増加	↑↑
[illegible]	南部晴政	R	槍	陸奥の陣	武力上昇値増加　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	波多野秀治	UC	弓	気迫の采配	特技を持っていない武将の武力上昇値増加　計略範囲拡大　効果時間延長	↑↑
[illegible]	別所長治	R	鉄	堅守の采配	特技を持っていない武将の武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	籾井教業	UC	騎	青鬼の双陣	2部隊時以外の武力上昇値減少　2部隊時の味方の武力上昇値増加　城ダメージ減少　効果時間延長	↑↑
[illegible]	安芸国虎	C	弓	因業の弱体弓術	武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	一条兼定	UC	鉄	酒宴遊興	効果時間短縮	↑
[illegible]	西園寺公広	UC	鉄	衡靶の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	土居宗珊など	C	槍	援軍	兵力回復量増加　計略範囲拡大	↑
[illegible]	三好長治	C	鉄	阿波の暴政	武力上昇値増加　効果時間短縮	↑
[illegible]	本山茂辰	UC	槍	因業の槍術	武力上昇値増加　槍撃ダメージ増加	↑
[illegible]	由布惟信	R	槍	雪下の正軍	敵撃破時の兵力回復量増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	織田信長	SS	槍	火事場のクソ力	効果時間延長	↑
[illegible]	滝川一益	SS	鉄	貫通一斉射撃	効果時間延長	↑
[illegible]	武田信玄	SS	騎	斗怒霹駆け	突撃ダメージ増加　効果時間延長	↑
[illegible]	今川義元	SS	槍	果てなき遊び場	兵力回復量増加　計略範囲拡大	↑
[illegible]	太原雪斎	SS	槍	喝ッ！	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	竹中半兵衛	SS	弓	絶望の陣	効果時間延長	↑
[illegible]	松姫	SS	槍	届かぬ想い	速度上昇値増加　効果時間延長	↑
[illegible]	上杉景虎	SS	騎	幽玄なる気	効果時間延長	↑
[illegible]	上杉謙信	SS	槍	車懸りの陣	効果時間延長	↑
[illegible]	今川義元	SS	槍	大勢力の爆進陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	寿桂尼	SS	弓	舞台・紅天女	効果時間延長	↑↑
[illegible]	明智光秀	SS	鉄	殺し間	効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	木下秀吉	SS	槍	不死身のパシリ	武力上昇値増加	↑

カードNo	武将名	レア	兵種	計略名	変更点	
[illegible]	仙石権兵衛	SS	槍	無の一字	兵力回復量増加　効果時間延長	↑
[illegible]	羽柴秀吉	SS	鉄	天下への采配	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	武田信玄	SS	騎	魚鱗の陣	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	大島山十郎	SS	騎	くノ一紅騎兵	2部隊時以外の武力上昇値減少　2部隊時の味方の武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	直江兼続	SS	槍	天下の指し手	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
SS046	一宮随波斎	SS	弓	弓撃無双	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	茶々	SS	槍	茶々の応援	速度上昇値増加	↑
[illegible]	あずみ	SS	槍	双頭刃の斬撃	武力ダメージ増加	↑
[illegible]	大祝鶴姫	SS	槍	三島明神顕現	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	織田吉法師	SS	騎	尾張の最終兵器	槍長さ増加　射程距離延長	↑
SS057	風魔小太郎	SS	騎	忍法クモ糸縛り	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	村上武吉	SS	弓	英雄の末裔	武力上昇値増加　焙烙が当たったときの武力減少値増加　効果時間延長	↑↑
SS061	千利休	SS	足	末期の茶席	日輪0～1　兵力回復量増加　日輪0～3　効果時間延長	↑↑
[illegible]	竹中半兵衛	SS	弓	神の領域	統率ダメージ増加　計略範囲拡大	↑
[illegible]	蜂須賀正勝	SS	槍	日輪の一太刀	武力ダメージ増加	↑
[illegible]	片倉小十郎	SS	竜	伊達の鬼	移動速度上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	お鍋の方	SS	弓	メイド道	統率力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	竹林院	SS	騎	真田の狭織	兵力回復量増加　効果時間延長	↑
[illegible]	今川義元	SS	騎	常在戦場	武力上昇値増加　統率力上昇値増加	↑↑
[illegible]	真柄直隆	SS	騎	盟約の奮戦	最大武力上昇値増加　最大兵力回復量増加　効果時間延長	↑
[illegible]	本願寺顕如	SS	足	御仏の後光	武力上昇値増加　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	斎藤伝鬼房	SS	槍	一刀三礼	引き寄せ距離延長　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	五龍姫	SS	弓	DTO作戦	焙烙が当たったときの武力減少値増加　焙烙が当たったときの効果時間短縮	↑↑
[illegible]	妙玖	SS	弓	愛の電波受信	速度上昇値増加	↑
[illegible]	九鬼嘉隆	SS	弓	爆撃鉄甲船	日輪0～3　統率力上昇値増加	↑
[illegible]	黒田官兵衛	SS	槍	飛耳長目	効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
SS082	立花宗茂	SS	騎	鯖喰	統率ダメージ増加　計略範囲拡大	↑
宴001	彦鶴姫	R	弓	十五夜の陣	兵力回復量増加	↑
宴002	里美	C	騎	師走駆け	効果時間延長	↑
[illegible]	柴田勝家	SR	騎	鬼騎の共振	効果時間延長	↑↑
[illegible]	武田勝頼	SR	騎	獅子吼	武力上昇値増加　突撃ダメージ上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	本庄繁長	R	槍	縦横無尽	槍長さ増加　槍撃ダメージ増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	鳥居尾満栄など	R	槍	鶏卵の術	兵力回復量増加　効果時間短縮	↑
[illegible]	池田せん	SR	鉄	魅惑の銃弾	引き寄せ距離延長　効果時間延長	↑↑
[illegible]	上杉謙信	SR	騎	車懸りの戦陣	武力上昇値増加　効果時間短縮	↑↑↑
[illegible]	渡辺了	R	槍	盟約の抗戦	最大武力上昇値増加　最大兵力回復量増加	↑
宴012	坂井与四郎	R	鉄	毒をくらわば	効果時間延長	↑
[illegible]	戸沢盛安	R	騎	夜叉九郎の采配	効果時間延長　計略範囲拡大	↑↑
[illegible]	上杉謙信	SS	槍	鬼外福内の陣	効果時間延長	↑
[illegible]	千代	UC	弓	賢妻の将来設計	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
宴019	植田光次	R	槍	忍法転移の術	移動可能な範囲を拡大	↑
[illegible]	果心居士	SR	弓	破法鼠炎	計略範囲拡大	↑
[illegible]	百地三太夫	SR	騎	伊賀忍の脅威	特技を持っていない武将の武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	森田浄雲	R	騎	轟駆け	突撃ダメージ増加　効果時間延長	↑
宴023	お鍋の方	UC	弓	春風のいたずら	兵力回復量増加　効果時間延長	↑
[illegible]	北条氏勝	R	槍	守勢の双陣	2部隊時以外の武力上昇値減少　2部隊時の味方の武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	吉見正頼など	R	弓	瘴矢弓術	武力上昇値増加	↑
宴026	島津忠仍	R	槍	示現の突進	武力ダメージ増加　はじき距離増加	↑
宴029	上井覚兼	R	鉄	島津の応援団	兵力回復量増加　計略範囲拡大	↑
[illegible]	小雀	R	鉄	イルカ落とし	武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
宴036	お梶の方	R	騎	勝利の女神	移動速度上昇値増加　効果時間延長	↑
宴037	長宗我部盛親	R	騎	戦の天賦	移動速度上昇値増加　効果時間延長	↑
[illegible]	興雲院	SR	鉄	お鍋の助け	効果時間延長　計略範囲拡大	↑
[illegible]	早川殿	SR	騎	火牛攻め	統率ダメージ上昇　はじき距離減少	↑
[illegible]	土橋守重	SR	鉄	一射一殺	効果時間増加	↑
[illegible]	毛利元氏	R	槍	大玉弱体焙烙	武力低下値増加　焙烙が当たったときの効果時間短縮	↑↑
[illegible]	真田幸村	SS	槍	熱血大車輪	武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	明智光秀	R	鉄	真意の銃弾	武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
[illegible]	山中鹿之助	R	槍	艱難辛苦	効果時間延長	↑
[illegible]	間田の大方	R	弓	偕老同穴の契り	武力上昇値増加　効果時間延長	↑↑
EX015	島津義弘	R	槍	鬼島津の太刀	効果時間延長	↑
[illegible]	乃美大方	R	槍	情炎の注入	兵力回復量増加　効果時間延長	↑
[illegible]	京極竜子	R	軽	日輪の命令	日輪0～3　武力上昇値増加	↑↑
[illegible]	愛姫	R	弓	轟翔舞踊	突撃ダメージ増加	↑↑
[illegible]	福島正則	R	槍	日輪の突貫術	日輪3　武力上昇値増加　攻城ダメージ増加	↑
[illegible]	島津義久	R	槍	総大将の材徳	計略範囲拡大	↑
EX036	徳川家康	R	槍	葵紋の陣	葵紋ランプ点灯時間延長率増加	↑



ガンスリンガー ストラトス
GUNSLINGER STRATOS™

ガンスリンガー ストラトス
- ■メーカー：スクウェア・エニックス／バイキング
- ■ジャンル：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
- ■操作方法：ダブルガンデバイス
- ■発売日：稼働中（2012年7月12日）
- ■使用基板：TAITO TypeX3

Text　age

第二回公式大会優勝チーム
「勝ちたがり」に聞く、ガンストのコツ



Profil

言わずとしれたプロゲーマー。数々のゲームで、さまざまなタイトルを獲得してきたゲームの申し子ともいうべきプレイヤー。どんなゲームもプレイするが、アーケードカードゲームに関しては「はまると危なそうだから」と未プレイだったりする。

やり込んでいたACゲーム

バーチャファイターシリーズ
ストリートファイターⅣシリーズ
機動戦士ガンダム　連邦vs.ジオン
など

ふ～ど



Profil

以前、本誌座談会で登場し、二度目の出番となる鏡華使い。実は前回の座談会で初めてふ～どと対面。そこから全国大会優勝のチーム結成に至ったわけで、何がどう転ぶかわからないものである。アーケードゲームは子供のころからプレイしている。ゲーム暦はややあいまいで2歳のころから『ストⅡ』をやっていたとか。

やり込んでいたACゲーム

機動戦士ガンダム EXTREME
音ゲー各種／機動戦士ガンダム　戦場の絆　など

くっきーちゃん



Profil

池袋を根城とするプレイヤー。マルチなゲーマーで、カードゲームからFPS、果てはソーシャルゲームまでプレイする。が、最近はFXにはまり、その変動に一喜一憂する一面も。六月に地獄を見た模様。そのあたりのことで周りからよく突っ込みも受ける。アーケードゲーム暦は6年ほど。

やり込んでいたACゲーム

三国志大戦
悠久の車輪

たわば



Profil

『ガンスト』をプレイするために地方からわざわざ上京してきたプレイヤー。オンライン対戦が主流のゲームでは珍しいが、それはチーム戦メインの本作ならではか。そして、その行動力が実り、今回の大会優勝という結果に結びついた。アーケードゲーム暦は4年ほど前から。

やり込んでいたACゲーム

鉄拳6

れっど

アルクトゥルス掲示板

前回大会との比較：前回の優勝チームは、ソロで鍛えた判断力で、本番で脅威の粘りを見せたチームであったが、今回の優勝チームは、個々の個人技も高いが、何よりチームとしてまとまりがずば抜けており、前回優勝チームとの対比として面白い。これは、全国的にも研究が進み、技術や基本的なセオリーが煮詰まり、チーム力の高さの重要性が増したからであろう。

チーム結成から優勝までの道程

チーム結成の経緯

――早速いろいろと聞いていきたいと思います。まずはふ～どさんから。けっこう気になっている人が多いと思うのですが、プロゲーマーチームを解散して、今のチームを結成したのはなぜでしょう？

ふ～ど　チーム名が「勝ちたがり」というだけあって、勝つために、より強いチームを組むために今のチームを結成しました。

――ちなみに、だれからチームに誘いましたか？

たわば　僕はホームは同じ池袋ですが、誘われたのは実は後のほうですね。

れっど　最初はぼくともう一人別の人を誘ってましたね。

ふ～ど　けど、結局その人とは別れて、たわばさんを誘いました。

――では、たわばさんはその時点でチームは決まってなかったのですか？

たわば　前大会のときのチームでいいかなとは思っていたんですが、ふ～どさんから声を掛けられた時点で、そっちのほうが優勝できる確率高いじゃないですか。だったら、いいすよ。一緒に出ます、ってことで即決めました（笑）。

――だとしたら、くっきーちゃんは最後に？

くっきーちゃん　そうですね。ほかのチームからも声は掛かっていたのですが、最終的にこのチームで組むことになりました。

ふ～ど　苦労しましたよ。俺がいかに強いプレイヤーかをプレゼンしまくって説得しましたから（笑）。

大会までの練習

――結成から大会までの練習ですが、なにか変わったことをしてましたか？

ふ～ど　うちは一番いろいろな情報共有とかのやりとりをやってたんじゃないですかね。LINEで部屋作って、ずっと話合ってましたね。主に俺とくっきーちゃんが話してて、そこにたまにほかの二人が茶々入れたり真面目に意見したり。LINEの履歴を見たらすごいと思いますよ。戦術について語るだけでなく、その戦術がいかに強いか、ここからこう動いたらどうなるか、っていうのを全部説明してましたからね。

――戦術を相談して昇華させてたわけですね。

たわば　ちゃんと相手を納得させてましたね。

ふ～ど　俺自身が、ただこの行動が強い、っていうだけでは納得できなくて、どうして強いのかを突き詰めたいんですよね。あと、居酒屋に行ってよく話してました。おかげで太りましたけどね（笑）。

――ほかの人はそれとは別にやってたこととかありますか？　ソロでの練習時とか。

たわば　僕は「負けたがり」を推奨してましたね。主にくっきーちゃんに対して（笑）。くっきーちゃんは最初のころ特に酷くて、一回負けると、「この戦術ダメなんじゃないですか？」って（笑）。でも、僕は最終目標までは負けるべきだと思うんですよ。負けることで悪いところがちゃんと見えていく。そのほうが最後に勝てる確率が上がると思っているので。

――ちなみに、動画は活用していましたか？

くっきーちゃん　かなり内容を見直してましたね。とくにれっどには僕が二つ持ってたハードディスク貸してました。

ふ～ど　動画は主にれっどの反省会だったね（笑）。

――個人的に、れっどさんはAIMの人ってイメージですが、やっぱり戦術の面でほかの人に追い着いていなかった感じだったのでしょうか？

れっど　オルガって、立ち回り方が明白じゃないんですよね。しかも、ヒーラーと組むとなると、より難しくなっちゃう。

ふ～ど　なので、動画を見てはれっどに厳しいことを言う日々でした（笑）。

――かなり難しい編成ということは、基本的な戦術が固まるまで時間がかかったのですか？

ふ～ど　つねに向上って感じでしたね。

たわば　一つ形になったのが予選の二日前ですね。

ふ～ど　コスト補正（※注　残コストが少ないほうが攻撃力が高くなる仕様）を見付けて、それを戦術に組み込んでからでしたね。これは絶対強い！って。

れっど　実際かなり強かったですよね。

くっきーちゃん　今はコスト補正を意識した戦術が主流になりつつありますよね。

予選、そして大会優勝

――東京予選はどうでした？

くっきーちゃん　快勝ではありましたね。

ふ～ど　うちらは、多分一番人対策やってたんじゃないですかね。

れっど　予選は事前に相手が決まってましたからね。

――なるほど！　それが綺麗にはまって突破できたわけですね。では本選はどうでした？　出場チームに対策を立ててました？

たわば　特に25レミー（※領域制圧型「ジェノサイダー」）を使う人は気にしてましたよね。

ふ～ど　対策不足のチームはありましたが、そこは途中で負けていなくなったのでラッキーでした。

――なるほど。決勝戦は、かなり分かりにくい決着でしたけど、どうなってたのですか？

くっきーちゃん　最終的に25主水（※高コスト型「バトルマスター」）を満タンから落として勝ちです。

れっど　その前に一応、僕がテ☆クモさん落としてましたね。

たわば　あのときは相当複雑な状況になっていましたね。まずくっきーちゃんがギリギリまで減らされて、僕が残り80ぐらい。そこでふ～どさんがガルムさん狙いに行って相手がそれに釣られたおかげで、くっきーちゃんがタイマンできたんです。

くっきーちゃん　そこで、張り付いてスタンガンでひたすら削ってました。

たわば　それで、相手がふ～どさんを狙っている間に、二人で落として逆転しました。

ふ～ど　これ結果論だよね。俺の取った行動は多分悪手だったんですよ。

くっきーちゃん　でも、結局はあれは正解だったんですよね。

たわば　まともな手段で勝てる状況じゃなかったですからね。ただ、それを分かっていたということが大きかった。たぶん、相手より戦術を煮詰めていたからこそ取れた行動であって、相手が判断を誤った、というところですね。ちなみにれっどは……（笑）。

れっど　……。

くっきーちゃん　れっどなにやってたの？

れっど　あはははは（苦笑）。

七難八苦!?　こんなこともありました!

負けたがりは大事。でも……？

くっきーちゃん　確かに負けることは大事だと思うんですよ。でも、たわばさんの提案でわけの分からない編成やって負けたがるのはなんなんですか（笑）。

たわば　まぁそれもいいんじゃないですか？（笑）。

くっきーちゃん　それであっさり負けて、「ああ、負けましたね」みたいな感じで。

ふ～ど　意味の無い勝ちもたくさんあったんだから、意味の無い負けがあっても良かったんじゃないの？（笑）。

編成が決まるまで

ふ～ど　最初はかなり迷走してましたね。

くっきーちゃん　僕はそれまでヒーラー使ってませんでしたしね（※標準型「ヒーラー」）

ふ～ど　「鏡華を使うなら絶対にヒーラーだ！」と説得して使ってもらいました。

れっど　僕は21オルガ（※ビーム兵装型「シャープシューター」）が強化されたときに、ふ～どさんからLINEで「これだ」ってメッセージが飛んできて使うようになりました。それまでは使ってなかったんですよね。

くっきーちゃん　ただ、いろいろやりはしましたよね。みんな遠距離の編成とか。

ふ～ど　でもあれ押し込まれると弱いからね。

――そういえば、たわばさんの羅漢堂は早々に決まってたんですか？

たわば　ほかの人が羅漢下手だから使ってくださいってふ～どさんに頭下げられました（笑）。

ふ～ど　ここは頭下げておこうかな、と（笑）。俺も妥協してキャラ決めしましたしね。

負けられない戦い!?

くっきーちゃん　じつは練習のとき、れっどがお金がなくてプレイ代を僕がかなり貸してたんですよね。

れっど　ええ、ですからぜひ賞金は欲しくて（笑）。

ふ～ど　負けてたら危なかったね（笑）。

たわば　ちなみに僕もFXのおかげでモチベーションが上がりましたね！　勝たないとまずいと（笑）。

――それいろいろと無理しすぎじゃないですかね？（苦笑）。

このプレイヤーが強かった!? こんないい動きをしていた!

――皆さんから見ても強いと思う人はいますか？

ふ〜ど　「たかし」はやっぱりみんな強いって言うんじゃないかな？

くっきー　プレイのバランスがいいですね。

たわば　最近は「九尾の狐」さんがすごいと思いますね。戦術云々というよりも職人ですね。茉莉を極めた形態なんじゃないですかね。

ふ〜ど　俺、あれを見て茉莉の近距離型「シージ」購入して後悔しましたもん（笑）。

たわば　ただ、やっぱり技術だけじゃだめで、どういう行動が強いか、っていうのを理解していないといけないんですよね。

――では、そういう面ですごい人とかいますか？

くっきーちゃん　「メルフィス」じゃないですかね？彼は全部ヤバイんじゃないですか？

ふ〜ど　地方の人は、かなり独特というか、自分の世界を持っているイメージはありますね。「K-君」とか、「ウサ」とかそうですね。

れっど　関西のふ〜どみたいな感じですかね。

ふ〜ど　いや違うでしょ。あっちはすごいデジタルな考えだし。

――あとは、公式大会で対戦した人ですごかった、って人は居ますか？

れっど　「おだつもっこ」さんじゃないですかね。



たわば　彼はチームの編成もすごかったですね。

――確か掃討型「ウォーリアー」ですよね？

たわば　俺らとベスト4でマッチしたんだけど、実はあのウェポンパックだと、こっちの前衛何もできないんですよね。

ふ〜ど　で、マッチしたときはバラージャーで、俺の解放されたような感じがやばかったですね（笑）。

くっきーちゃん　あとは「ベゲダミンB」さんじゃないですかね。彼のシステム撃ち（ロックを切り替えると、狙った相手が画面の中央にくることを利用し、そこタイミングで攻撃するテクニック。現在は調整を受けている。）すごかったですよね。

こだわりキャラのエキスパートってどう？

くっきーちゃん　俺はそれ好きですね。自分もどちらかといえばそっちですしね。

れっど　俺も好きですね。ただ、こだわりすぎて間違ったやり方をやり続けると危ないですね。俺もふ〜どさんに教えてもらって変わりましたし。

ふ〜ど　まぁ、いいんじゃないですか？　ぐらいですね。ただ、俺自身は使って結論を出さないと納得いかないのでいろいろやりますけどね。

たわば　俺は実はあまり技術が無くて、職人になれないから、逆に尊敬しますね。それゆえ僕はいろいろなキャラ触ってますけど。

たわば　ただ、強くなりたいならいろんなキャラを使えたほうがいいと思いますけどね。そのほうがゲームの理解度が深まりますしね。

ふ〜ど　俺も知り合いに21アサシン（※強襲型「アサシン」）使ってる人に強くなるにはどうすればいいですかね、って聞かれて、19エクス（※強襲型「エクスプローダー」）練習したほうがいい、って教えましたね。そうすることで使い分けて戦術の幅も広がりますしね。

AIMセンスが無くても勝てるの？

――強くなるには、AIMのセンスが必要という人も多いでしょうけれど、それが無くとも強くなるためには、どうすればいいですか？

たわば　では、技術が無い人の代表である僕が（笑）。まず、ゲームの理解を深めることですね。これだとちょっと漠然としてますけれど……要は、このゲームでどういった行動が強いかを、一つひとつ理解していくことが大事ですね。その行動は勝ちにつながっているのか、そうでないのかを考える。

そして、個の力を高めるより、チーム全体の強さを高めるほうがゲームとして強いんですよ。複数人での対戦ゲームなので、どんなに強い人でも2対1はさばききれないですから。

ふ〜ど　攻撃の回数を増やすのは大事です。例えば、AIMがうまい人が10発撃って5発当てるのより、そうでない人が100発撃ってでも10発当てるほうがいいじゃないですか。まずはそこを目標にして、徐々に命中率を上げればいいと思うんです。

なので、まずはヒット数を上げることから考えるべきですね。みんなヒットする確率のほうから上げようとするからおかしいと思うんですよね。

たわば　それは戦術にも通じていて、自分がいろんな敵を見れる位置にいるほうが有利だと思うんですよ。そのほうがチャンスも増え、2対1を作るチャンスも増える。

一般的に前に出ないと不利、って言われてるのはそこにもつながってると思うんですよ。射線が通ってないと味方のカバーができない、当てるチャンスが少ない。撃ちまくるっていうのも、当てるチャンスを増やしてるわけですし。とにかくチャンスを増やすのが大事ですね。

――それはもちろんソロでやるときも同じですよね。

たわば　もちろんそうですね。ただ、ソロだけでやってる人はどういった行動が正しいのか分かってない人が多いんですよね。

――なるほど。

ふ〜ど　AIMが悪くとも、という意味ではたわばさんが良い例で、今めっちゃ良い動きしましたよっていうときでも、結果だけ見るとアタポ200とか。でも、やっぱり周りから見ても良い動きしてるんですよ。それって、位置取りが良くて、良い位置で寝てる（ダウンしてる）とか。羅漢が良い位置で寝てるだけで敵にプレッシャーかかりますしね。

――やはり位置取りも大事ということですね。

たわば　体力の考え方も大事ですね。体力は、味方を守る盾であり、敵のゲージを減らす剣でもあるんですよ。各々の体力はチーム全体で共有するもの、とみんな考えてほしいですね。自分が0落ちなら勝てる、ではなくて、味方全体の体力を使っていかに強い行動を取るか？　というのが大事なんですよ。

全員体力が少ない、ということはみな無駄なく働いていることでもあるんですよ。自分の体力で、敵の体力を減らしに行くか、味方を守るかをよく考えて動いてほしいですね。

――例えばどんな場面でしょうか？

たわば　鏡華が分かりやすい例で、鏡華の体力を守れば、自身が攻撃を受けても回復してもらえる。その間に敵の体力を減らせば……となりますよね。敵を落とすにも体力は減るものと考えて、それを有効に使う方法を考える必要がありますね。

ふ〜ど　例えば、俺は鏡華が味方に居ると開幕突っ込むんですよ。それで敵が鏡華のほうへ通れないように位置取りをしつつダウンして、鏡華に回復してもらえば、両方仕事をしていることになるし、後衛も仕事しやすくなりますしね。

――なるほど。体力を使って、全員の仕事を増やして、状況を有利に進めるわけですね。

くっきーちゃん　あとは狙う相手を間違えないっ

アルクトゥルス掲示板　**集まって対戦するだけが練習ではない?**：前ページで話していたように、いろんな方法でコミュニケーションを取っていた優勝チーム。練習したほうが効率が良さそうだが、ゲームプレイ中は腹を割ってじっくり相談するなどなかなかできないものである。チーム力向上のためさまざまな手段でコミュニケーションを取るのも本気で勝ちたいのであれば重要になってくるぞ。

てことですね。狙ったところで、場に影響が出ない相手を無理に狙ってはダメですね。
例えば、ある敵を狙えば倒せるけど、戦略面で大した影響力も無いのに、無理に追ってしまうと無駄になることもあります。
ふ～ど　チームでやるときは、命中率が低い人には当てやすい敵を狙わせるのも手ですね。そのほうが仕事ができるし効率がよくなるんですよ。
れっど　あとは、ピンポイントに一部のキャラの話になるんですが、敵に狙われているときに、その敵に当てられれば免れられるけど、外せばくらう、そういう場面では無理をせず逃げに徹するのも大事だと思うんですよ。
ふ～ど　50%ぐらいの確率で落ちちゃうんじゃダメだからね。「その賭け、いるの？」って話です。

勝ちたがり流～勝つための四カ条！

◎[illegible]ちまくる！

とにかくチャンスは[illegible]やすべし！　[illegible]

◎攻撃が当たらなくとも味方の[illegible]になる位置に居る！

個で行動していても、よほどのことがなければそれが勝利につながる確率は低い。まずは味方と連携し、相互に助け合うように動くのが大事だ。

◎狙う相手を間違えない

[illegible]、というだけでなく、[illegible]ダメージを[illegible]という考え方でもOKだ。

◎強い行動を覚える！

これらを[illegible]、どういった[illegible]よく[illegible]ておくこと。[illegible]



新キャラと新ステージなどについて

――新しいキャラとステージはどうですか？
たわば　とりあえず女性に人気ですよね。
くっきーちゃん　この本が出るころには修正入っていると思いたいですが……スモークグレネードLv.3は強いんでキツイですね（笑）。
ふ～ど　ちょっとイヤな気分になることが多いです（笑）。命中率が高くなりやすくて攻撃を外してもポイントがすごい稼げるんですよね～。
れっど　あれ、煙もヒット数に加算されてるんですよ。
くっきーちゃん　ほかにも、ダメージ30で自爆できるのが強いです。それでダウンして敵の攻撃をしのげるし、回復でリカバリーしやすいんですよね。あと、意外と音がうるさいです（笑）。
――なるほど（笑）。では、新ステージ「すすきの」はどうですか？
ふ～ど　トレーニングモードにも追加されていますが、選ばれる確率が低いのでまだ戦術が煮詰まってない感じですね。真ん中で乱戦になりやすいって感じですか……。
たわば　すすきののステージ研究という点について勝ちたがりは全然ダメじゃないですかね。
ふ～ど　梅田と池袋以外は、だれもが怪しいところがあるんじゃないかな（笑）。

ウェポンパックの追加やシステムの変更で注目しているキャラは？

――[illegible]ほど話題にした新キャラは除いて、環境の変化によって注目しているキャラとかありますか？
たわば　最近羅漢のバラージャー系をよく使ってますね。ガトリング系が攻撃くらってもすぐに止まらなくなって、もともと武器は強いからかなり使いやすくなりましたね。
れっど　高コストもよく見ますね。
――特に目立っているのってあります？
れっど　25鏡磨（王型「ヴァンガード」）ですね。
くっきーちゃん　あの火炎放射、見てない相手からの攻撃だと避けるの難しいよね。威力もすごいし。逆に弱体化した、といえば、システム撃ちが無くなったことで、鏡華のヒーラーは近距離の自衛がかなり厳しくなりました。ただ、それでも強いと思いますよ。
ふ～ど　そういう意味では草陰の低コスト型「ストライダー」もまだまだ強いですね。ただ、キャラではなくプレイヤーで見ると、システム撃ちを使ってた人はちょっと厳しい戦いになってるかもしれないですね。

次回大会はどうするの？　あと、賞金はどうしたの？

――次回、また大会があるとしたらどうします？
とりあえず現チームは解散ということになるのでしょうか？
ふ～ど　まだ全然わからないですね。「勝ちたがり」ですから（笑）。
――勝つためにチームも切り替えると。
ふ～ど　そのときは、チーム集めで「この指止まれ！」ってやってるのを、指ごと引っこ抜いて加える感じですかね（笑）。
くっきーちゃん　スーパーふるさとカップは別のチームで出てますしね。
――では、チームの継続がどうとかは別として、第三回大会があれば、出場そのものはしますか？
れっど　そうですね。出ると思います。
たわば　自分の環境次第ですね。電車に飛び込んでるかもしれないし（笑）。でも、賞金が出るなら大会出ますね。
――とりあえずFXをやめましょう（笑）。そういえば、賞金はどうしたんですか。
れっど　実は某所でつぶやいたらお金振り込まれる前に友達にたかられました（笑）。あとくっきーちゃんにお金返しました。
くっきーちゃん　優勝した日に賞金期待してホテルのグレード上げたり交友費に使いました。
たわば　僕は想像におまかせします。
――残ってるんですか？（笑）。
たわば　残ってますよ（笑）。
――人それぞれですね。それでは本日はありがとうございました。
一同　ありがとうございました！

アルクトゥルス掲示板　**0落ち狙いは……**：0落ちができれば、ほかの味方が余分に落ちることもできるし、スコアも伸びる。しかし、「敵の攻撃をさばいて0落ち」と「敵に無視されて」0落ちでは当然大きく話が違ってくる。後者の場合、その分味方の負担が増え、それに見合ったダメージを稼がないとむしろ足を引っ張ることに。0落ちペースだけどちょっとおかしい、と思ったら積極的に前に出よう。



システム&カードの更新情報に加えて新コンセプトの2色デッキを解説!

都内でのロケテストが無事に終了し、ついに稼働スタートとなった最新版"Ver.1.0EX_35"。そのシステム変更点とカード調整などの最新情報に加え、新たなプレイ環境に対応した2色のコンセプトデッキまでを詳しく解説していくぞ!!

コード・オブ・ジョーカー Ver.1.0EX_35
■メーカー：セガ
■ジャンル：思考型デジタルトレーディングカードゲーム
■操作方法：タッチパネル
■アップデート日：2013年10月24日(稼働中)
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:C-LAN(P94-95)、伊勢猫(P90-93)

変更点満載のVer.1.0EX_35稼働開始!

9月に実施されたカード調整とVer.1.0EXの追加カードに引き続き、さらなるシステム変更とカード調整が施された新バージョンがいよいよ全国稼働スタート。既にロケテストやオフィシャルサイトの情報で知っているプレイヤーも居るとは思うが、従来の"先行&後攻の有利不利"を加味した形で対戦ルールの一部が見直され、後攻側の不利が改善されている。

また、カード追加を受けたバランス調整に合わせて、使用禁止カードが解禁。黄属性に大幅な調整が入ったことにより、プレイ環境が大きく変化しそうだ。



これまでは先行&後攻のランダム決定が勝敗を分けるポイントの一つだったが、今回のルール変更で後攻の不利がかなり改善された。



メタゲームの一角を担ってきた黄属性だが、キーカードが軒並み手痛い下方修正。詳しい調整内容については次ページ以降を参照に

システム変更点① 後攻のドロー枚数増加

新バージョンでは1ターン目のドロー枚数が見直され、後攻側プレイヤーのみ"カード1枚"から"カード2枚"の追加ドローに変更。対戦ルール上、後攻側が不利な点は変わっていないが、1ラウンド目のハンドリソースが増えたことで、以前よりも不利な状況が改善されたといえる。



後攻側になったプレイヤーは追加ドローで3枚スタート!

後攻側のプレイヤーは、引き直し可能な手札4枚＋ドロー2枚で対戦スタート。実質的に手札2枚分のアドバンテージを得られるように

システム変更点② 引き分け時の後攻勝利

旧バージョンだと10ラウンド目の終了時、両者のライフ同点で"両者敗北"だったが、新バージョンでは"後攻勝利"へとルール変更された。これまでプレイヤー間でも"先行7割：後攻3割"と言われた先行側の有利だが、新バージョンは"引き分けが負け"となるので注意すること。



10ラウンド終了時の引き分けは後攻側プレイヤーの勝利に!!

先攻側に有利な対戦ルールを加味して、引き分け時は後攻側の勝利。先行側になったプレイヤーは、必ずリードを奪う必要がある

カード能力をVer.1.0EX_35に合わせて再調整 使用停止カードがついに解禁!

汎用性の高い"0コストのドローソース"であるため、排出&使用停止となっていたVer.1.0EXの一部のカード([意気投合]と[ライトステップ])は、いずれも新バージョンではバランスが調整され、排出&使用停止が解除された(調整内容は次ページ参照)。また、お詫びとして、9月21日(土)午前7:00時点でユーザーデータを持つプレイヤーに"10,000RP＋対象カード1枚ずつ"が進呈。使用停止カードを1枚以上所持している場合には、上記に加え"＋10,000RP"がログイン時に進呈される。

【意気投合】





【ライトステップ】



10月15日(火)午前7:00以降にサテライト筐体でログインすれば [illegible]

Ver.1.0EX 追加カードリスト

2013年9月19日に[illegible]されたVer.1.0EXのEX(エキスパンション)カード[illegible]ト化して掲載。なお、リストのカードデータについては、すべてバランス調整が加えられる以前の初期性能となっている。調整後のデータは、次ページを参照してもらいたい。

	ゴリー	属性	レア	カード名					LV3 BP	
101	[illegible]	[illegible]	C	クマゴロウ	[illegible]	1	3,000	4,000	[illegible]	■[illegible]
102	[illegible]	[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4,000	5,000	6,000	【スピードムーブ】(このユニットはフィールドに出たターンの行動制限の影響を受けない) ■[illegible]
103	[illegible]	[illegible]	[illegible]	デビルビルダー	巨人	4	6,000	7,000	8,000	【貫通】(このユニットの攻撃は対戦相手のユニットを貫通して対戦相手にライフダメージを与える) ■[illegible]
104	進化	赤	VR	アークドラゴン	[illegible]	6	7,000	8,000	9,000	■ダークフレア　このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のユニットを１体選ぶ。それに10,000ダメージを与える。
105	ユニット	黄	C	ホーローセン	珍獣	2	3,000	4,000	5,000	■トリカードロー　このユニットかアタックしたとき、あなたはトリガーカードを１枚引く。
106	ユニット	黄	UC	シルフの戦士	精霊	2	5,000	6,000	7,000	■リターン　このユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、対戦相手のレベル２以上のユニットを１体選ぶ。それを対戦相手の手札に戻す。(手札が上限を超える場合は捨札に送られる。)
107	ユニット	黄	R	フィフティニー	精霊	3	4,000	5,000	6,000	■戒めの矢　このユニットが戦闘したとき、ターン終了時までこのユニットのBPを＋2,000する。この効果が発動した時、戦闘終了時までお互いのプレイヤーはすべての効果を発動できない。
108	進化	黄	VR	大天使ミカエル	天使	5	6,000	7,000	8,000	■大天使の加護　このユニットがフィールドに出たとき、あなたのすべてのユニットの行動権を回復する
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4,000	■ドロー　[illegible]
110	ユニット	青	UC	青海のドーリス	海洋	2	4,000	5,000	6,000	■インターセプトドロー　このユニットかプレイヤーアタックに成功した　、あなたはインターセプトカードを１枚引く。
111	ユニット	青	R	バフォメット	不死	3	3,000	4,000	5,000	■呪いの怨嗟　このユニットがアタックしたとき、対戦相手のレベル２以上のユニットを１体選ぶ。それを破壊する。
112	進化	青	VR	冥姫ニュクス	魔導士	6	6,000	7,000	8,000	■死者達のワルツ　このユニットがフィールドに出たとき、あなたの捨札にあるユニットカードを３枚までランダムで手札に加える。 ■不死の女王　このユニットが破壊されるとき、このユニットは捨札に送られる代わりにあなたの手札に戻る。
113	ユニット	緑	UC	ポメの富士	[illegible]	[illegible]	2,000	3,000	4,000	■大金星　このユニットが戦闘したとき、戦闘中の相手ユニットよりこのユニットのBPが低い場合、ターン終了までこのユニットのBPを＋5,000する。
114	ユニット	緑	C	KP	[illegible]	[illegible]	3,000	4,000	5,000	■天変地異　このユニットがオー[illegible]クロックしたとき、全ての[illegible]が上限を超える場合、捨札に送られる。
115	[illegible]	[illegible]	[illegible]	クマティーナ	[illegible]	[illegible]	5,000	6,000	7,000	■グロウアップ　このユニットがブロックしたとき、このユニットの基本BPを[illegible]
116	[illegible]	[illegible]	[illegible]	S・レックス	[illegible]	[illegible]	8,000	9,000	9,000	■メガソーラー・チャージ　あなたのターン開始時、手札が７枚になるまでカードを引く。
117	トリガー	無	C	コンビネーションアタック	—	0	—	—	—	■コンビネーションアタック　あなたのユニットがアタックしたとき、あなたのフィールドに２体以上ユニットがいる場合、ターン終了時までそれのBPを＋4,000する。
118	トリガー	無	UC	意気投合	—	0	—	—	—	■意気投合　あなたのユニットがフィールドに出たとき、お互いのプレイヤーはカードを２枚引く。
119	トリガー	無	VR	最期の門	—	0		-	—	■最期の門　対戦相手のターン開始時、あなたのライフが３以下の場合、ターン終了時まであなたの全てのユニットのBPを＋10,000する。
120	トリガー	無	C	強者の風格	—	0	—	—	—	■強者の風格　あなたのユニットが戦闘したとき、あなたのライフが３以下の場合、ターン終了時までそれのBPを＋4,000する。
121	トリガー	無	VR	燃え広がる戦火	—	0	—		—	■燃え広がる戦火　ユニットが戦闘によって破壊されたとき、お互いのプレイヤーに１ライフダメージを与える。
122	トリガー	無	SR	一筋の光明		0	—	—	—	■一筋の光明　あなたのユニットがフィールドに出たとき、あなたのライフが３以下の場合、あなたはカードを３枚引く。
123	インターセプト	無	C	セコンド	—	1	—	—	—	■セコンド　あなたのユニットが戦闘したとき、あなたのフィールドに２体以上ユニットがいる場合、ターン終了時までそれのBPを＋3,000する。
124	インターセプト	無	C	ライトステップ	—	0	—	—	—	■ライトステップ　あなたのユニットがフィールドに出たとき、あなたは手札を２枚選んで捨てる。そうした場合、あなたはカードを３枚引く。
125	インターセプト	無	R	人類再生計画		5		—	—	■人類再生計画　あなたのターン開始時、あなたのライフが３以下の場合、全てのユニットを破壊する。
126	インターセプト	無	UC	パリィ	—	3	—	—	—	■パリィ　あなたのユニットがブロックしたとき、ターン終了時までそれのBPを＋2,000する。戦闘終了時までお互いのプレイヤーはトリガーゾーンにあるカードを使用できない。
127	インターセプト	無	R	不滅の盾	—	1	—	—		■不滅の盾　あなたのユニットが戦闘したとき、あなたのライフが３以下の場合、ターン終了時までそれのBPを＋4,000する。
128	インターセプト	無	SR	金の卵	—	0	—	—	—	■金の卵　あなたのターン開始時、あなたのライフが３以下の場合、ＣＰを＋３する。
129	インターセプト	赤	R	ビンテージワイン		[illegible]				■[illegible]
130	インターセプト	赤	UC	ヴァンパイアアイ		[illegible]				■ヴァンパイアアイ　あなたのユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードを１枚ランダムで破壊する。
131	インターセプト	赤	[illegible]	ブレス		2				■[illegible]る。
132	インターセプト	黄	R	トール・ハンマー	—	2	—	—	—	■トール・ハンマー　あなたのユニットがフィールドに出たとき、対戦相手の行動済ユニットを１体選ぶ。それに4,000ダメージを与える。
133	インターセプト	黄	C	光の再構築	-	0	-	—		■光の再構築　あなたのターン終了時、あなたのユニットを１体選ぶ。それの行動権を回復する。
134	インターセプト	黄	UC	ショックライトニング	—	2	—	—	—	■ショックライトニング　あなたのユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のすべての行動済ユニットに3,000ダメージを与える。
[illegible]	インターセプト	青	UC	[illegible]		[illegible]	—	—	—	■[illegible]
[illegible]	インターセプト	青	C	[illegible]		[illegible]				■[illegible]
[illegible]	インターセプト	[illegible]	R	ソウルリーバー		[illegible]				■[illegible]する。
[illegible]	インターセプト	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]			—	■[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]				■[illegible]
[illegible]	インターセプト	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	[illegible]	—	—	—	■[illegible]の基本BPを－2,000する。

バランス調整が加えられたカードデータを詳しくチェック!

Ver.1.0+1.0EXの変更点

新たに追加されたVer.1.0EXのカード性能を受け、10月下旬に実施された調整の内容を属性別に詳しく解説。9月上旬に実施された調整リストも掲載しておくので、こちらも合わせてチェックしておこう。



プレイ環境に変革の時来る!?

調整カード17枚中、実に半数以上の9枚が黄属性となった最新版のバランス調整。下方修正と上方修正で半々といった形だが、低コストによる物量で畳みかけるコンセプトのデッキ運用が難しくなった。全体として見ると"必要CP0のユニットが廃止"され、すべて必要CP1に格上げ。これらの調整で展開速度が若干遅くなり、いわゆる[illegible]の場面は少なくなりそうな雰囲気だ。



ドローやCPブーストの下方修正に続き、コスト無しでドライブ可[illegible]

黄属性カードの主要な変更ポイント

ユニット5枚+インターセプト4枚に調整が加えられた黄属性。中でも手痛いのは、[湖畔のアリエ]や[タイタンの鉄鎖]などの"行動権を消費させる"カードの下方修正。いずれも必要CPがアップし、以前のような使い方ができなくなってしまった。

その半面、"行動済ユニットの除去"アビリティを持つ[ラグエル]や[雷龍]、[トールハンマー]といったカードに上方修正が加えられ、以前よりも扱いやすくなっている。とはいえ黄属性に関しては、デッキ構成から大幅に見直す必要がありそうだ。



黄属性のエンドカードとして名高い[ジャッジメント]も必要CP6に下方修正。これまでよりもエンドカウント発動が遅くなってしまうので、プレイング時に注意しておくこと。

[湖畔のアリエ]



必要CP2に格上げされてしまった[illegible]

[illegible]



基本BPの上昇に加えて、ダメージ[illegible]7000にアップした進化カード。

2013年9月6日実施　VER.1.0カード　調整リスト

No.	カテゴリー	属性	レア	カード名称	種族	CP	BP Lv1	BP Lv2	BP Lv3	アビリティ
[illegible]	ユニット	[illegible]	[illegible]	バク・ダルマン	[illegible]	1	3,000	4,000	5,000	■[illegible]　このユ[illegible]とき、対戦相手のすべてのユニットに3,000[illegible]る。
[illegible]	ユニット	[illegible]	R	ヘルハウンド	獣	3	4,000	5,000	6,000	■トリガーロスト　このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のトリガーカードを1枚ランダムで破壊する。
[illegible]	ユニット	[illegible]	R	バルキリークララ	[illegible]	[illegible]	3,000	4,000	5,000	■[illegible]女の加護　このユニットはブロックされない。
17	ユニット	黄	UC	湖畔のアリエ	精霊	1	1,000	2,000	3,000	■ウェイト　このユニットかフィールドに出たとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それの行動権を消費する。
18	ユニット	黄	R	ヤシオノトクリ	機械	2	3,000	4,000	5,000	■ダメージブレイク　このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手の行動済ユニットを1体選ぶ。それに3,000ダメージを与える。
19	ユニット	黄	UC	ジャンプー	珍獣	4	4,000	5,000	6,000	■ジャンプーダンス　このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のユニット1体を選ぶ。それを対戦相手の手札に戻す。(手札が上限を超える場合、捨札に送られる)
[illegible]	ユニット	[illegible]	[illegible]	ヴァイパー	悪魔	3	5,000	6,000	7,000	■[illegible]
[illegible]	ユニット	[illegible]	[illegible]	ケロール・キッド	珍獣	[illegible]	3,000	4,000	5,000	■ウィークネス　このユニットがオーバークロックしたとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それの基本BPを−3,000する。
[illegible]	ユニット	[illegible]	[illegible]	グラインドビートル	[illegible]	3	5,000	6,000	7,000	■チャージ　このユニットがフィールドに出たとき、あなたのCPを+2する。
[illegible]	ユニット	[illegible]	[illegible]	ジークフリート	英雄	5	8,000	9,000	9,000	【貫通】【不屈】■オーラブレード　このユニットがオーバークロックしたとき[illegible]を−3,000する。
53	トリガー	無	C	ロデオドライヴ		0	—	—	—	■ロデオドライヴ　あなたのユニットがアタックしたとき、ターン終了までそれのBPを+3,000する。
57	トリガー	無	UC	サプライズボックス		0	—	—	—	■サプライズボックス　あなたのユニットがフィールドに出たとき、あなたのトリガーカードを1枚引く。
59	トリガー	無	C	疑惑のロシアンルーレット		0	—	—	—	■疑惑のロシアンルーレット　あなたのユニットがアタックしたとき、ターン終了までそれのBPをランダムで+[1,000 / 3,000 / 4,000]する。
66	インターセプト	無	C	開戦指示		1	—	—	—	■開戦指示　あなたのユニットが戦闘したとき、ターン終了まであなたのすべてのユニットのBPを+1,000する。
70	インターセプト	無	R	戦友との約束		2	—	—	—	■戦友との約束　あなたのユニットが戦闘したとき、ターン終了までそれのBPを+[あなたの受けているライフダメージ×1,000]する。
71	インターセプト	無	R	タクティクスエンド		2	—	—	—	■タクティクスエンド　あなたのユニットが戦闘したとき、戦闘終了までお互いのプレイヤーはトリガーゾーンにあるカードを使用できない。
87	インターセプト	黄	C	ハッピーキャット		1	—	—	—	■ハッピーキャット　あなたのターン開始時、対戦相手のすべてのレベル2以上のユニットの行動権を消費する。
[illegible]	インターセプト	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]				■[illegible]

赤属性カードの主要な変更ポイント

必要CP0だった［ブラッドハウンド］は、［ソードファイター］や［バク・ダルマン］と同等のCP／BPユニットに格上げ。トリガー破壊の［ダインスレイフ］は発動タイミングが調整され、［ヘルハウンド］同様にインターセプトで割り込まれないタイミングで優先発動されるようになった。

［ダインスレイフ］





旧バージョンは効果発動の前に使われるケースもあったが、確実に破壊可能となった。

青属性カードの主要な変更ポイント

前回のバランス調整に引き続いて、ほぼ変更無しとなった青属性。［見習い魔導士リーナ］が必要CP1に格上げされて、基本BP3,000と大幅アップ！　アビリティ面では同コストの［ミイラくん］や［カラスマドウ］より扱いづらいが、BP強化でデッキ投入の余地が出てきたユニットといえる。

［見習い魔導士リーナ］





Pカードの陰に隠れてしまい活躍の場が少なかったが、調整が入って使用率が

緑属性カードの主要な変更ポイント

必要CP1としては破格の性能で注目を集めたVer.1.0EXのニューフェイス［KP］だが、調整が入り必要CP3に格上げされたことで使い勝手がダウン。また、必要CP0ユニットの廃止に伴って、［フォクスコマンドー］も必要CP1／BP3,000のユニットに格上げされている。

［KP］





オーバークロック限定とはいえ黄属性［戦神・毘沙門］のような使い方ができる強カード

無属性カードの主要な変更ポイント

使用停止カードだった［意気投合］は、発動タイミングが"相手ターン開始時"に変更。［ライトステップ］は必要CP1に格上げされ、アビリティが"手札を1枚捨て、2枚ドロー"に調整された。また、スピードムーブを付与する［突撃の合図］は、必要CP3→5に下方修正されたようだ

［突撃の合図］





［KP］＋低コストユニットの組み合わせが強力だったことから大幅な修正が入ったか

2013年10月24日実施　VER.1.0＋1.0EX カード　調整リスト

	カテゴリー	属性	レア	カード名称					[V] BP	アビリティ
1	ユニット	赤	C	ブラッドハウンド	獣	1	3,000	4,000	5,000	■ダメージブレイク　このユニットがオーバークロックしたとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに[illegible]ダメージを与える。
14	ユニット	黄	C	アワだっくん	珍獣	2	2,000	3,000	4,000	■リブート　このユニットがフィールドに出たとき、あなたの黄属性ユニットを1体選ぶ。それの行動権を回復する。
16	ユニット	黄	UC	金色の狛犬	獣	1	3,000	4,000	5,000	■ウェイト　このユニットがオーバークロックしたとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それの行動権を消費する。
17	ユニット	黄	UC	湖畔のアリエ	精霊	2	2,000	3,000	4,000	■ウェイト　このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それの行動権を消費する。
23	ユニット	黄	VR	ラグエル	天使	3	6,000	7,000	8,000	■ハードマシンガン　このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のすべての行動済ユニットに3,000ダメージを与える。
24	進化	黄	R	雷龍	竜	4	7,000	8,000	9,000	■サンダーボルト　このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手の行動済ユニットを1体選ぶ。それに7,000ダメージを与える。
31	ユニット	青	UC	見習い魔導士リーナ	魔導士	1	3,000	4,000	5,000	■リバイブ　このユニットがオーバークロックしたとき、あなたの捨札にあるカードを1枚選ぶ。それを手札に加える。
[illegible]	ユニット	緑	C	フォクスコマンドー	獣	1	3,000	4,000	5,000	■チェンジ　このユニットがオーバークロックしたとき、あなたは手札を2枚選んで捨てる。そうした場合、あなたはカードを2枚引く。
76	インターセプト	無	R	突撃の合図	—	5	—	—	—	■突撃の合図　あなたのユニットがフィールドに出たとき、あなたのすべてのユニットに【スピードムーブ】(このユニットはフィールドに出たターンの行動制限の影響を受けない)を与える。
[illegible]	インターセプト	赤	[illegible]	ダインスレイフ	—	[illegible]	—	—	—	■ダインスレイフ　あなたのユニットがアタックしたとき、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する。
83	インターセプト	黄	C	フォトン	—	0	—	—	—	■フォトン　あなたのユニットがフィールドに出たとき、対戦相手の行動済ユニットを1体選ぶ。それに3,000ダメージを与える。
85	インターセプト	黄	UC	タイタンの鉄鎖	—	1	—	—	—	■タイタンの鉄鎖　あなたのユニットがアタックしたとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それの行動権を消費する。
88	インターセプト	黄	VR	ジャッジメント	—	6	—	—	—	■ジャッジメント　あなたのユニットがアタックしたとき、対戦相手のすべてのユニットの行動権を消費する。
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
118	トリガー	無	UC	意気投合	—	0	—	—	—	■意気投合　相手のターン開始時、お互いのプレイヤーはカードを2枚引く。
124	インターセプト	無	C	ライトステップ	—	1	—	—	—	■ライトステップ　あなたのユニットがフィールドに出たとき、あなたは手札を1枚選んで捨てる。そうした場合、あなたはカードを2枚引く。
132	インターセプト	黄	R	トール・ハンマー	—	1	—	—	—	■トール・ハンマー　あなたのユニットがフィールドに出たとき、対戦相手の行動済ユニットを1体選ぶ。それに4,000ダメージを与える

二度の調整&追加カードで、主要なデッキはどう変わる?

コンセプトデッキ解説

ひたすら速度を追求しながら進化してきた「COJ」の流行デッキ。二度にわたるバランス調整では、それを抑制する方向に進んでいる。バージョンアップ後の効果を踏まえた、コンセプトデッキを紹介しよう。



総合的なパワーが問われる!?

『Ver.1.0EX_35』ではCP0のユニットが完全に消失。さらにCP1の黄属性ユニットの一部と、【突撃の合図】および【KP】がコストアップ。【追い風】を利用した高速デッキは大幅にパワーダウンし、怒とうの攻勢で押し切ることは難しくなった。全体的には展開速度の低下とドロー枚数変更により、先攻の有利がかなり緩和されている。結果的に、重いデッキでも戦える環境になったといえる。



BPが下方修正を受けた【湖畔のアリエ】は、【アワだっくん】とともにコストアップ。行動権操作能力は全体的に重めになっている。

新たな定番[illegible]になりそうな【ライトステップ】。[illegible]だが、不要なカードをリリースできるのは便利。



Deck Sample 1

赤青破壊

ユニット除去能力はピカイチ!



ユニット破壊に優れた赤属性と青属性を組み合わせた、破壊特化デッキ。Ver.1.0EXで増強された青属性の手札破壊カードを取り入れ、相手の行動を縛りながら場を制圧するのが理想的な展開となる。そのため、序盤は【中忍月影】を通すことに全力を傾け、【ブレス】や【迷子】も惜しまず使っていく。【堕天馬アルゲニブ】や【冥姫ニュクス】が回り始めれば、勝利は不動のものになるだろう。

■ユニットカード(25枚)

赤	CP1	バク・タルマン	3枚
赤	CP2	ランサー	3枚
赤	CP3	ヘルハウンド	2枚
赤	CP6	蛮王ベリアル	1枚
青	CP1	ミイラくん	3枚
青	CP1	カラスマドウ	3枚
青	CP2	中忍月影	3枚
青	CP3	ヴァイパー	3枚
青	CP4	堕天馬アルゲニブ	2枚
青	CP4	冥王ハデス	1枚
青	CP6	冥姫ニュクス	1枚

■トリガーカード(3枚)

無	CP0	新品の鎧	3枚

■インターセプトカード(12枚)

赤	CP2	ブレス	2枚
青	CP1	ムーンセイヴァー	2枚
青	CP1	ダーク・アーマー	1枚
青	CP3	エクトプラズム	2枚
無	CP1	ライトステップ	3枚
青	CP1	迷子	2枚



場に出た際や倒された際にカード枚数差が生まれる[illegible]ードを意識して多めに入れている。



攻撃が通れば1枚捨てさせる。序盤で2回も通れば圧倒的に[illegible]

【中忍月影】



目的に応じたカードを手札に戻せるアドバンテージの塊。OC狙いにもいい。

【堕天馬アルゲニブ】



最も信頼できるユニット除去。CP3と重いが、それだけの価値は十分!

【エクトプラズム】

Deck Sample 1

赤緑ビートダウン

直接戦闘と焼き呪文で広角に対応!



【追い風】は無し。その代わりにBPの高いユニットと戦闘系のインターセプトに割いた、スターター発展型のデッキタイプ。ユニットの大半を占める、CP1～2で実質的にBP5,000以上の要員を並べて殴り、【蛮王ベリアル】につないで押し切るのが狙い。【ポメの富士】は【アースクエイク】への耐性はあるが、それ以外ののダメージ呪文全般に弱い。焼きが多ければ【キャットムル】に差し替えよう。

■ユニットカード(24枚)

赤	CP1	ソードファイター	3枚
赤	CP2	ランサー	3枚
赤	CP3	ヘルハウンド	2枚
赤	CP6	蛮王ベリアル	3枚
赤	CP1	クマゴロウ	2枚
緑	CP1	ハッパロイド	3枚
緑	CP3	グラインドビートル	3枚
緑	CP2	ポメの富士	3枚
緑	CP3	リーフィア	3枚
緑	CP4	バルバトス	2枚

■トリガーカード(4枚)

無	CP0	新品の鎧	2枚
無	CP0	何でも屋の陳列台	2枚

■インターセプトカード(9枚)

無	CP0	英雄の剣	2枚
赤	CP2	アースクエイク	1枚
緑	CP0	不可侵防壁	3枚
緑	CP2	ハウリング	2枚
緑	CP1	逆転の大竜巻	1枚



赤を使うなら可能な限り入れたいユニット。出したターンの制圧力は[illegible]

【蛮王ベリアル】



BP1000を触れずに倒す軽除去能力持ち。結果、青への耐性も生まれる。

【ランサー】



緑を象徴するインターセプト。戦闘を重視する緑デッキには欠かせない。

【不可侵防壁】



赤を使う目的にもなり得る定番強化ユニット。レベル2で出せば、相手のチャンプブロックを事実上無力化する。

Deck Sample 1

黄青ウィニー

青のドローサポートで息切れを防止



■ユニットカード（25枚）

黄	CP2	湖畔のアリエ	3枚
黄	CP4	ジャンブー	2枚
黄	CP3	カイム	3枚
黄	CP3	九尾の妖狐	2枚
黄	CP5	大天使ミカエル	1枚
青	CP1	ミイラくん	3枚
青	CP1	カラスマドウ	3枚
青	CP3	ヴァイパー	3枚
青	CP4	堕天馬アルゲニブ	1枚
青	CP4	冥王ハデス	1枚
青	CP2	青海のドーリス	3枚

■トリガーカード（5枚）

無	CP0	新品の鎧	2枚
無	CP0	何でも屋の陳列台	3枚

■インターセプトカード（10枚）

無	CP1	ライトステップ	3枚
黄	CP1	タイタンの鉄鎖	3枚
黄	CP5	ジャッジメント	1枚
青	CP1	ムーンセイヴァー	1枚
青	CP1	ダーク・アーマー	1枚
青	CP3	エクトプラズム	1枚

ベースとなるコンセプトは、黄属性が得意とする行動権剥奪＋【ジャッジメント】の速攻。しかし、速攻が決まらないと息切れしやすく、その弱点を補うために除去とアドバンテージカードの多い青をパートナーに選んだ。ただし、あくまで攻撃を通すことを主眼に置いているため、破壊カードは少量に留めている。通れば引ける、ニューフェイスの【青海のドーリス】を最大限に活用していこう。



【タイタンの鉄鎖】で【青海のドーリス】を通せばカードを補充できるため、アドバンテージを失わない。



【大天使ミカエル】

味方ユニットの行動権を全回復する。状況がそろえば大ダメージが期待できる[illegible]化する。



【青海のドーリス】

攻撃を通すためにカードを使っても、手札が減らない。コンセプトにベストマッチ。



【タイタンの鉄鎖】

CP1となっても、依然として主力。【湖畔のアリエ】や【九尾の[illegible]】で効果倍増。

■ユニットカード（25枚）

青	CP1	ミイラくん	3枚
青	CP1	カラスマドウ	3枚
青	CP4	冥王ハデス	2枚
青	CP3	ユーベル・ヘルメス	1枚
青	CP4	ガシャドクロ	2枚
緑	CP1	ハッパロイド	3枚
緑	CP3	グラインドビートル	3枚
緑	CP2	キャットムル	3枚
緑	CP3	リーフィア	3枚
緑	CP3	ジャンヌ・ダルク	2枚

■トリガーカード（7枚）

無	CP0	何でも屋の陳列台	3枚
無	CP0	燃え広がる戦火	3枚
無	CP0	一筋の光明	1枚

■インターセプトカード（8枚）

青	CP1	ムーンセイヴァー	2枚
青	CP1	ダーク・アーマー	2枚
青	CP3	エクトプラズム	2枚
緑	CP1	逆転の大竜巻	1枚
無	CP5	人類再生計画	1枚

Deck Sample 1

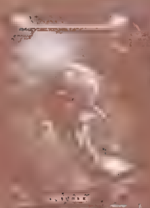
青緑スーサイド

自らを傷付け、利に転じる！



鈴森 まりね

自分のライフを減らすカードは、リスクが高いだけに強力なものが多い。そうしたカードを生かすというコンセプト。ジョーカーゲージが溜まるスピードを早める副次効果もある。ただし、例えば青の除去や黄のバウンス相手に【ユーベル・ヘルメス】は文字通り自殺（Suicide）行為だ。【燃え広がる戦火】も相手に先制されると使うに使えない状況に陥る。環境次第では抜いた方がいいだろう。



【グラインドビートル】

BPとCPのバランスに優れた緑は、展開負けしないために必須。CP3でも有用だ。



【ジャンヌ・ダルク】

窮地になるほど強い。青への耐性を高めるなら【ジークフリート】もいい。



【燃え広がる戦火】

リードしていれば、強力に作用する。【ガシャドクロ】のチャンプとともに。



ライフ3以下限定のカードは、状況が限られているだけに強力。自傷系カードでタイミングを調整しよう。

Deck Sample 1

『アヴァロンの鍵』ファンデッキ

『アヴァロンの鍵』カードを全投入！



鈴森 まりね

■ユニットカード（26枚）

赤	CP4	バルキリークララ	2枚
赤	CP1	クマゴロウ	2枚
黄	CP4	ジャンブー	2枚
黄	CP3	フィフティニー	2枚
青	CP3	メガジョー	2枚
青	CP4	ユキ・ダルマン	2枚
緑	CP1	ハッパロイド	3枚
緑	CP3	グラインドビートル	3枚
緑	CP3	鬼ブル	2枚
緑	CP5	ジークフリート	3枚
緑	CP3	KP	3枚

■トリガーカード（4枚）

無	CP0	新品の鎧	2枚
無	CP0	何でも屋の陳列台	2枚

■インターセプトカード（10枚）

無	CP0	英雄の剣	2枚
無	CP1	ライトステップ	2枚
緑	CP0	不可侵防壁	3枚
緑	CP2	ハウリング	2枚
緑	CP1	逆転の大竜巻	1枚

『アヴァロンの鍵』に縁のあるユニット8種をすべて2枚以上ずつ投入したファンデッキ。その結果、緑属性中心の【メガジョー】デッキという趣に……。しかし、ユニット間のシナジーは希薄。かといって、枚数を減らし過ぎるとファンデッキとしての意義が薄れ、増やし過ぎると回らなくなる。そのさじ加減が難しいところだ。OC時の効果が強力な【ジークフリート】と【KP】は一応3枚体制。



関連カードを全投入するよりも、ある程度枚数を絞った方が現実的。コンセプトに気付いてもらえるかが鍵？



【メガジョー】

条件を満たせば破格のCPに。コンセプトとして、最も立てやすいカードか。



【ジークフリート】

メインカラーが緑ということで、彼を招聘。貴[illegible]



【KP】

OCで場をリセット。ただし他ユニットのCPが高めで[illegible]は続きにくい。



NESiCAxLiveの最新作品情報を公開!

ネシカクロスライ部

NESiCA最新情報をお届けする当コーナー。今号ではバージョンアップをした『KOF13 CLIMAX』と新しくオープンしたNESiCAページの情報、先日行われたBBCP大規模大会の模様をお届けするぞ!

THE KING OF FIGHTERS XIII CLIMAX™
for NESiCAxLive

ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII CLIMAX for NESiCAxLive

■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
■発売日	：2013年9月12日
■システム	：NESiCAxLive



新バージョンではプレイヤーネーム、段位のNESiCAデータを画面の上部に移動。パワーゲージ付近が見やすくなり、より試合に集中できるレイアウトになった。

インターフェイスの向上をチェック!

バージョンアップで何か変わったの?

一番大きな変更点がまず**同時押しボタンを入れたボタンレイアウトの追加**だね。ほかには**トレーニングモードの高速終了機能**と**試合中の画面の表示情報のレイアウト**、以上の三点が今回は変更されたよ!



〈得意ジャンル：格ゲー〉
ラナンキュラス

NESiCA×Live版が配信され、今まで近場に本作が無く、プレイすることのできなかったプレイヤーの参戦で対戦が盛り上がっている『ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII CLIMAX for NESiCAxLive』。

今回のバージョンアップでは対戦バランスの調整や追加要素といった大型のアップデートではなく、主に現在プレイしているプレイヤーの細かい意見を取り入れたインターフェイスの向上を目的としたアップデート内容となっている。特に同時押しボタンの追加は以前からシビアとされていた本作の同時押しのミスを無くすだけでなく、家庭用などで同時押しボタンを設定しているプレイヤーにとっては非常にありがたい変更点だ。

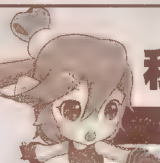
要望の多かった同時押しボタンを入れたボタンレイアウトを3種追加。



帰宅するときにうれしい、便利なトレーニングモードの高速終了機能。

NESiCA NET ネシカネット

私たちのページが新しくなりました!



〈得意ジャンル：スポーツ、アクション〉
松葉ぼたん

以前のHPと何が変わったの?

新たに**NESiCA**を使用するタイトルと**NESiCAxLive**配信タイトルの総合サイトとなったよ! トップページに各タイトルの**ニュース**や**話題**を集めたり、**検索**のページも便利になりました。



〈得意ジャンル：クイズ〉
ロベリア・エリヌス



現在稼働を予定しているカプコンの『STREET FIGHTER』シリーズ最新作『ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ』や現在好評稼働中のスクウェア・エニックスの『LORD of VERMILION Ⅲ』などの大型タイトルで採用されているNESiCA。すべての対応ゲームが一枚のNESiCAで管理できることができるぞ。対応ゲームをプレイしているが、まだNESiCAを新規登録していない方はぜひHPをチェックし、この機会に新規登録してみてはいかがだろうか。
（HPアドレス　http://nexus.nesica.net/）



以前はNESiCA×Live配信タイトルしか一覧にありませんでしたが、リニューアルしてNESiCAを使用するタイトルも閲覧できるようになりました。



〈得意ジャンル：パズル〉
花京院アナスタシア

検索ページもリニューアル……。NESiCA対応ゲームの検索やNESiCAで遊べる店舗の検索がより使いやすくなったよ……。



〈得意ジャンル：STG〉
リナリア・スターチス



NESiCA情報＋α

NESiCAは「NESYS intelligent Card」の略語。NESiCAはさまざまなデザインの絵柄が用意されているぞ。自分のプレイしているゲームや好みのキャラクターの絵柄があれば逃さずゲットだ! これからも新デザインのNESiCAが続々と追加される予定なので、そちらも合わせてチェックしよう。

大規模大会レポートをお届け！



タイトーステーション主催『BBCP』2on2 Braver's Revel 2013 決勝大会リポート

〈得意ジャンル：格ゲー〉ラナンキュラス

TAITO STATION PRESENTS BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA Braver's Revel 2013

大会レギュレーション

『BBCP』最強タッグ決定戦は『ブレイブルークロノファンタズマ』を競技種目とした全国規模の2on2大会。プレイヤーは同一チーム内のキャラクター重複は不可という条件で二人チームを構成。大会では早稲田式で勝敗を争う。



イベントはコスプレ姿のスタッフさんによって進行され、森プロデューサーも観戦に来場！　会場内には大型タペストリーや物販コーナーも設置されており、ゲームプレイ以外にも楽しめる内容がそろっていたぞ。

全国から集った上級者たちのプレイに会場も大盛り上がり。チームメイトを応援する姿や勝った喜びを仲間と分かち合う姿など、決勝大会ならではの光景も多く見られた。



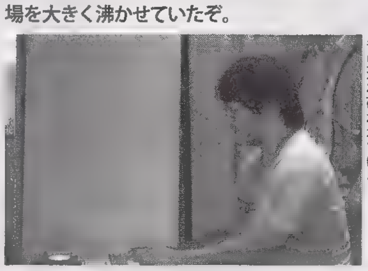
決勝大会出場選手達とキャラ情勢

全国各地で開催された予選を突破し、決勝大会の地、秋葉原に集結したのは32チーム64名。本作ではシングル戦の公式全国大会やプレイヤー主催の4on4全国大会などが開催されてきたが、いずれも西日本勢が好成績の多くを占めている。今回は家庭用発売前の最後の大型大会ということもあり、東のプレイヤーが結果を残せるかといった点にも注目が集まる中での開催になった。また対戦環境に恵まれにくい地方プレイヤーも多く参戦。地方といえども全国大会で上位争いにくい込むことが多い上級者も存在し、本気で優勝を狙いに来ている力強さを感じられたぞ。

決勝大会でのキャラクター情勢で目立ったのはやはりヴァルケンハイン使いの人数。予選店舗が多かった関東エリアから多数通過することになり、ヴァルケンハイン使いの人数はなんと全64名中8名にものぼった。一方の西日本からはヴァルケンハインはほぼ存在せず、ライチやレイチェルといった、ヴァルケンハインと相性がそれなりに良いと目されているキャラの参加が目立った。

アツいバトルが続出！決勝大会ハイライト

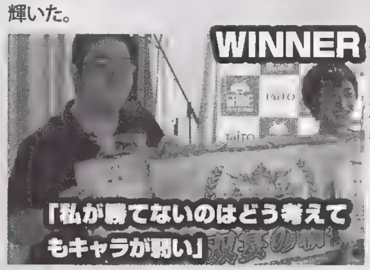
決勝大会の組み合わせは完全抽選で決定。１回戦で公式全国大会”あーくれぼ”覇者の「ガリレオ」選手が姿を消すなど数々のドラマが見られたが、一番目を引いたのは九州代表チームの活躍。「ふぃるむ」選手（ハクメン）＆「とっちー」選手（レリウス）のチームが、実力者揃いとして名を馳せる関西代表のチームを２チーム倒してベスト４に進出する快進撃を見せた。特に「ふぃるむ」選手のハクメンの大暴れはめざましく、鋭い読みの当て身から一気に体力半分を奪ったり、ほぼ負け確の場面に追い込まれてからの大逆転を何度も成功させるなど会場を大きく沸かせていたぞ。



「ふぃるむ」選手のハクメンは通称”グリーンデビル”と呼ばれ対戦相手に恐れ敬われている

決勝戦の組み合わせは北海道対関東！

決勝戦の組み合わせとなったのは、北海道代表の「のぜ」選手（ハザマ）＆「タヒチ」選手（アズラエル）対、関東代表の「RYO」選手（レリウス）＆「会長」選手（イザヨイ）。最弱キャラ候補とも言われるイザヨイだが、今回は「会長」選手の手によって決勝にまで進出。トーナメント途中ではやはり苦戦を強いられ「RYO」選手に助けられた場面も多かったようだが、決勝戦では会場を味方につけて戦っていたぞ。最後は「のぜ」選手対「RYO」選手の決定戦までもつれこみ、最後は「のぜ」選手が空中コンボから必殺技で締めてフィニッシュ。北海道チームが優勝に輝いた。



古くからの付き合いという北海道の二人。東日本プレイヤーの実力を示して見事優勝！

双宴の覇者！優勝インタビュー！

[illegible]ます！　ますはチーム[illegible]組んだきっかけを教えて頂けますか？

タヒチ選手　今回の大会が発表されたときに、僕の方から「のぜ」に「組まないか？」と声をかけました。

のぜ選手　北海道のプレイヤー同士で組む人を[illegible]

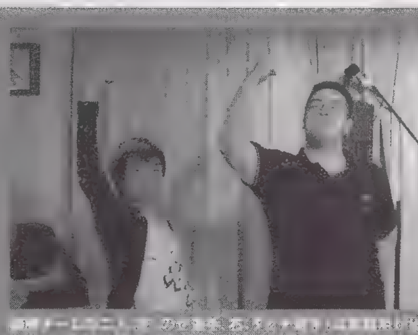
タヒチ選手　[illegible]攻めがあるので、大会の強さが[illegible]れる人はほぼいないですね。

のぜ選手　ハザマは最強ランクかそれに匹敵するくらいの強キャラだと確信しています。ハザマも[illegible]段の崩しが強いんですが、有利フレームを取りながら攻め継続までできるのが大会向きですね。

――最後に一言お願[illegible]

タヒチ選手　また何かイベントがあればこれからもアーケードでガンガンやっていきます！

のぜ選手　[illegible]行くので、ほかの人も来てくれる[illegible]と思います。



[illegible]

大会情報＋α　「BBCP」秋のアップデート情報！　ポイントシステムACPOが導入予定！　プレイするたびにポイントが溜まるシステムで溜まったポイントはさまざまなグッズと交換が可能となっているぞ。

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

2013年8月18日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Z	6,550,613,420	DBS	ALL カウント44:04 ver1.02	個人申請　トライアミューズメントタワー（東京）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅰ	6,693,065,315,220	マッキ	ALL	えの木（高知）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅱ	6,021,223,667,080	Burning Love！	ALL 4面3ミス大崩壊 ver1.02	Game in えびせん（東京）
	ORIGINAL・TYPE-Z	6,743,259,513,170	気合い！入れて！行きます！	ALL 2ミス7兆あるかも？ ver1.02	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅰ	92,644,200	にぼし提督（元師）	ALL ノーミス ver1.02	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅱ	98,783,520	KDK-TAKEYUKI	ALL ノーミス ver1.02	Game in えびせん（東京）
Do Not Fall	TOUR1	917,400	KMB(落下勢)	ALL エンジェル爺さん	個人申請　NOVAステーション（愛知）
	TOUR2	1,682,300	KMB(青緑ダルタニャン)	ALL エンジェル爺さん	個人申請　NOVAステーション（愛知）
	TOUR3	2,312,800	PS3版、1200円で好評配信中！	ALL エンジェル爺さん	個人申請　NOVAステーション（愛知）
カオスコード ニューサインオブカタストロフィー		7,407,600	あと何TEN	ALL クドゥラック	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ファントムブレイカー アナザーコード		5,907,920	そうかP	ALL インフィニティ ver1.10	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ザ・ランブルフィッシュ 2 for NESiCAxLive	ハザマ	1,220,580	もちべ（なし）	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
P4U		7,718,100	AAZ	ALL 鳴神悠	えの木（高知）
ダライアスバースト アナザークロニクル EX	外伝 W ゾーン	223,738,400	STT （は）	ALL ノーミス P-S-W	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	外伝 Y ゾーン	186,609,390	T^3-TBC	ALL QUY	個人申請　ROUND1スタジアム札幌北21条店（北海道）
	外伝 Z ゾーン	270,207,100	T^3-TBC 終了	ALL QUZ	個人申請　ROUND1スタジアム札幌北21条店（北海道）
	セカンド L ゾーン	182,277,710	A.BOY	ALL	個人申請　GASINO（大阪）
	セカンド X ゾーン	221,003,200	NIKUO	PSX	個人申請　ポート24 幸田店（愛知）
	セカンド Z ゾーン	211,561,800	T^3-CYR-ATS	ALL QUZ	個人申請　ROUND1スタジアム札幌北21条店（北海道）
	ネクスト Y ゾーン	196,290,120	SUごとオワタマン	ALL QUY 子ピラ40マン	個人申請　ルート408（東京）
	フォーミュラ K ゾーン	227,713,800	ねこび	ALL ルートC-F-K	個人申請　AM PIA 川口店（埼玉）
デススマイルズ メガブラックレーベル	サキュラ	12,434,891,573	O	ALL 同付	Game in えびせん（東京）
怒首領蜂最大往生	タイプB・ショット・陰蜂	79,723,054,558	なぜベストを尽くさないのですか？	5-陰 オートボムON	個人申請　神奈川レジャーランド厚木店（神奈川）
	タイプB・ショット・陽蜂	1,244,352,253,538	E.H-RLF	ALL-陽 オートボムON	個人申請　神奈川レジャーランド厚木店（神奈川）
	タイプC・ショット・陽蜂	726,894,850,089	ぐぬぬ	ALL-陽 残×2 ボム×1 オートボムON	個人申請　ハイテクランドセガミスト2（東京）
雷電Ⅳ for NESiCAxLive	パーフェクトソロ	57,265,710	キングレオ AKF	ALL 残×3 ボム×0	個人申請　新宿プレイランド カーニバル（東京）
ランボー		1,842,330	TOE	ALL 1P側	個人申請　楽市楽座イオンモール八幡東店（福岡）
ルパン三世 THE SHOOTING		7,100,590	TOE	ALL 1P側 受けたダメージ:1	個人申請　バナナパーティ宗像（福岡）
レイジングストーム		4,525,160	TOE	ALL 1P側 クリアタイム 12'00"58	個人申請　楽市楽座イオンモール八幡東店（福岡）
ギャングウォーズ		1,252,580	VMT-DANさんのおかげ	ALL 連同付 1P使用	個人申請　ハイテクランドセガミスト2（大阪）
グレート魔法大作戦	カルテ	90,523,240	ACR	ALL お宝108/108	個人申請　立川ゲームオスロー第5店（東京）
	ソロバン	93,955,060	Clover-TAC	ALL 108/108	Game in えびせん（東京）
ジー・ストリーム G2020		12,055,590	R.	ALL 連付 2P側	個人申請　セガアリーナ浜大津（滋賀）
戦国ブレード	ハガネ	2,490,700	J.G.K-ALL （剛）	全2周クリア ショット連付 残機×0	個人申請　BIG WAVE 伊丹店（兵庫）
デイトナUSA2 パワーエディション	MIX	2'48"719	オネガイセカイ /feat.IA	HARD 車:TA モード	個人申請　クラブセガ秋葉原新館（東京）
	中級	2'44"912	オサナナブルー /feat.IA	HARD 車:レースモード	個人申請　クラブセガ秋葉原新館（東京）
ドラゴンブレイズ	クエイド	4,194,500	CYS-SAK(37mania)	ALL 残×3 B×9 あとわずか…	ゲーム BOX.Q2（愛知）
ハイパーデュエル		2,881,974	AFO	ALL 残4 LiSA	個人申請　BIG WAVE 伊丹店（兵庫）
ホラーストーリー		8,341,590	hamami	ALL	高田馬場ゲーセンミカド（東京）

新たに追加・変更されるルール

カオスコード ニューサインオブカタストロフィー Ver.1.03

旧バージョン（Ver.1.01）での集計を打ち切り、新たにVer.1.03を別タイトルとして集計します。ルール、工場出荷設定に変更はありません。

アルカナハート3 LOVEMAX!!!!

新バージョン（Ver.1.06）は以前のバージョンと合同集計とします。ルール、工場出荷設定に変更はありません。

斑鳩 for NESiCAxLive

新バージョン（Ver.1.06）は以前のバージョンと合同集計とします。ルール、工場出荷設定に変更はありません。

THE KING OF FIGHTERSXIII CLIMAX for NESiCAxLive

以前に稼働した『THE KING OF FIGHTERSXIII CLIMAX』と合同集計とします。

カラドリウス AC

【アレックス】、【ケイ】、【マリア】、【ソフィア】、【リリスの悪夢】、【カラドリウス】の機体別で、それぞれオリジナルモード、アーケードモード、カスタマイズあり、カスタマイズなしで集計します（計24部門）。

カスタマイズあり部門の場合、エレメントシュートの選択は自由とします。申請時の部門名は、【モード名・機体名・カスタマイズありorなし】の形でご記入ください。

■記入例：オリジナル・アレックス・カスタマイズなし

［工場出荷設定　難易度：NORMAL、初期残機設定：3、初期ボム設定：3］

店舗の移転・統合のお知らせ

以下に記載するハイスコア集計店につきまして、店舗の移転、もしくは統合による情報に変更があります。

●マットマウスパートⅡ（神奈川）

2013年9月29日をもって、マットマウスパートⅡは閉店し、新住所（神奈川県川崎市幸区下平間111-4　川粧第2ビル2F）へ移転、店名を**マットマウス鹿島田・新川崎店**として10月18日より営業中。

●えの木（高知）

えの木一号店が2013年10月30日に閉店となり、二号店（住所：高知県高知市旭町3-100-3）に統合されます。

次号の集計

●締切について：11月分の集計では2013年11月17日までに出たスコア（11月20日消印有効）、12月分は2013年12月15日までに出たスコア（12月18日消印有効）を対象とします。

●申請ついて：「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

2013年9月16日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Ⅰ	6,833,150,800	DBS	ALL カウント 41:54	個人申請　タイトーステーション上野アメ横店（東京）
	BOOST・TYPE-Ⅲ	6,898,950,840	DBS	ALL カウント 46:15	個人申請　タイトーステーション上野アメ横店（東京）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅰ	7,315,117,824,180	ネーブルちゃん	ALL	えの木（高知）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅱ	6,746,030,975,370	JFC-ISO	ALL ver1.02	Game in えびせん（東京）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅲ	5,669,638,424,310	JFC-ISO	ALL ver1.02	Game in えびせん（東京）
	ORIGINAL・TYPE-Z	7,650,926,872,650	JFC-ISO	ALL ver1.02	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅰ	94,242,950	えび店長	ALL ノーミス ver1.02	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅱ	99,415,380	KDK-TAKEYUKI	ALL ノーミス ver1.02	Game in えびせん（東京）
Do Not Fall	TOUR1	920,900	K	ALL エンジェル爺さん	個人申請　NOVAステーション（愛知）
	TOUR2	1,709,400	M	ALL エンジェル爺さん	個人申請　NOVAステーション（愛知）
	TOUR3	2,385,900	B	ALL エンジェル爺さん	個人申請　NOVAステーション（愛知）
斑鳩 for NESiCAxLive	ARCADE・HARD	26,124,220	ASA	ALL 残×2 ver1.01	Game in えびせん（東京）
カオスコード ニューサインオブカタストロフィー		7,574,400	そうかP	ALL クドゥラック	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ゲーセンラブ。プラス ペンゴ! Ver.1.00	アクション技能検定	208,180	UMC(ふなっこのおかず畑)	ALL 連なし	個人申請　ゲームニュートン大山店（大阪）
ファントムブレイカー アナザーコード		6,259,260	そうかなP	ALL インフィニティー	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ザ・ランブルフィッシュ 2 for NESiCAxLive	ガーネット	1,339,600	もちべ（なし）	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ハザマ	1,242,440	もちべ（なし）	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
P4U		8,061,500	ほへー　KOH	連付き　鳴神悠　オリジナルモード	えの木（高知）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルト Lゾーン	262,408,120	草壁 優季	ALL CGL	プレイランドエフワンR（宮城）
	外伝 Wゾーン	224,803,000	STT (は)	ALL ノーミス P-S-W	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	セカンド Zゾーン	211,891,550	T³-CYR-ATS	ALL QUZ	個人申請　ROUND1スタジアム札幌北21条店（北海道）
	フォーミュラ Kゾーン	227,721,100	ねこび	ALL ゾーンC 4700万↑	つるまき（栃木）
怒首領蜂最大往生	タイプA・エキスパート・陽蜂	3,516,294,334,490	ZAP	ALL-陽 残0 ボム1 オートボムON	個人申請　立川ゲームオスロー第5店（大阪）
	タイプC・ショット・陽蜂	1,208,979,003,117	坂上先生お疲れ様! KFI-SKY	ALL-陽 残×2 ボム3 オートボムON	個人申請　ハイテクランドセガミスト2（大阪）
D.D.クルー	4P Ver. ガンホー	404	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付 4Pバージョン ガンホー	グッデイ21（東京）
R-TYPE		2,494,600	かっつん	ALL アイテムラッシュ×7	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
アースジョーカー		2,264,300	hamami	ALL 連付	トライアミューズメントタワー（大阪）
ギャングウォーズ		1,264,900	SYG-SINO	ALL 連同付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
グレート魔法大作戦	ソロバン	96,064,590	Clover-TAC	ALL 108/108	Game in えびせん（東京）
戦国ブレード	ハガネ	2,500,200	J.G.K-ALL (剣)	全2周クリア ショットボタン連付 クリア時残機×0	個人申請　BIG WAVE伊丹店（兵庫）
中華大仙		947,500	基板提供えびに感謝 MDX-あきにゃ	ALL 連付	個人申請　BIG WAVE伊丹店（兵庫）
ホラーストーリー		8,544,850	hamami	ALL ハード連なし(ボタンソフト連使用)	高田馬場ゲーセンミカド（東京）

ハイスコア通信

●「ここで残念なお知らせです。この号をもって最低の集計店として本誌に二千年間掲載していたえの木が閉店するとのことです。今後は二号店と統合・申請するそうですがご苦労なこった」という意味の校歌。**（えの木／高知）**

GET THE TOP SCORE!!

■アクションパズルの『Do Not Fall』で重要なのはクリアタイム。全ての得点アイテムを回収するルートを組み、途中に出現する敵はなるべく転落させ、できるだけ早くゴールするのがセオリーです。本作では自分が転落した場合、残機が1減って直前に通過したチェックポイントに戻されるのですが、これを利用してわざとミスすることで時間短縮できる場面があります。

また、本作ではタイムアップした場合、残機を1失い、そのステージで得たスコアがリセットされた上で、最初から再スタートになります。良いスコアが出そうになかったら、タイムアップを待ってやり直すのも一つの手です。

■『Crimzon Clover for NESiCAxLive』のUNLIMITEDは2カ月連続で動き無し。ORIGINALは着実にパターンが進化してきており、全体的に大きな伸びを示しています。

■『怒首領蜂最大往生』は、ついにタイプB・ショットでも陰蜂突入者が現れました。陰蜂出現時のランクは30だったそうです。タイプB・ショットの陽蜂部門も、いわゆる「素点フロー」を効率よく狙うことで大きくスコアを伸ばしています。

■『D.D.クルー』（4P Ver. ガンホー）は20年以上の間、クリアおよびスコア更新が無かった部門ですが、このたびALLクリア達成となりました。なお、ほかの部門も20年以上動きがありませんが、これらはすべてALLクリア達成済み。シンプルなゲーム性ゆえに更新は難しいでしょう。

■そのほか、珍しいところでは『中華大仙』の更新がありました。スコアシステムが単純で、ステージクリアボーナスの比率が大きいため、スコアを大きく伸ばすことが難しい作品です。地道に多くの敵を撃つことが求められます。

■『ギャングウォーズ』は1面スタート時に出現する、一定ダメージを受けたら逃げる敵が稼ぎのポイント。残機が0になるまで、この敵を逃がさないよう立ち回り、攻撃を当て続けることでスコアアップを狙っています。

■今回はガンシューティングの更新が複数あり、中でも大きく伸びたのは『ルパン三世　ザ・シューティング』。本作のスコアシステムはシンプルで、連続で攻撃を命中させるごとに倍率が上がっていき、攻撃を外したり、被弾したりすると倍率がリセットされます。攻撃を外さない、被弾しないという基本的な行動がスコアに結びつきます。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

格闘ゲーム愛！ 学園生活は夢がいっぱい!!

かくげい・ぶ！





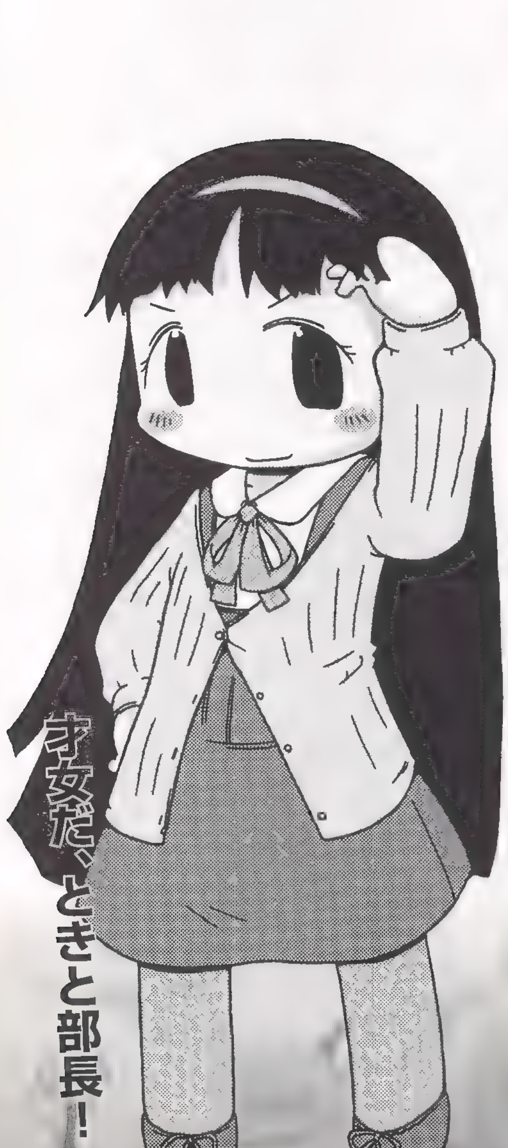




[スペ]
某有名アクションゲームの題名転じて、スポーツ会で怪我をしやすい選手をさす。用例:「あいつスペだからビッグクラブ入団は無理なんじゃね?」



[骨折]
転倒時に骨折の多い箇所は手首や肋骨。転んだ時に手をつくと、簡単に折れてしまうので注意。肋骨は自分の肘に体重がかかって折れたりする。



IKaだより サンキューマッツ。IKaでございます。自分は左手首も右手首も骨折した経験があります。どちらも転んだだけで折れました。貧弱ゥ。骨折中よりも、その後のリハビリの方が辛かった覚えがあります。皆様もお気をつけて。



[左腕になる]
普通は、「右腕になる」ですよね。



[ひざのうえ]
あまり関係ありませんが、DFを背負った時は相手の膝の上に座ると良い、とマラドーナは言っていたそうです。



[実況!]
格芸部で実況といえば「こくじん」ことアレクさん。まさかのライバル登場か!?

格芸部 掲示板

編集部に届いたイラスト、コメントをご紹介!!

今号もIKa先生やかくげいぶ!宛に届いたイラストをコメント付きでご紹介!!
届いたお便りは引き続き各芸部掲示板でご紹介していく予定なのでみなさんの熱いお便りお待ちしております!



今回のイラストは「かくげいぶ!」1巻の表紙をパロディー化したものです。K.G.B=スパイ、スパイ=黒スーツというイメージで描きました。IKa先生スイマセン!

愛媛県
PN・煮物さん



愛媛県
PN・テドリスさん



長野県
PN・LEGさん

いつも楽しく読ませていただいています。ウメちゃんが一番かわいくて大好きです! とにかく部活動の雰囲気が楽しそうで、自分が学生のころにこんな部活があったらなぁとか思ったり(笑)。 これからも応援していきますので、頑張ってください!

東京都
PN・タカさん

かくげいぶ!

お便りはこちらへ
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
エンターブレイン
アルカディア編集部
格芸部掲示板係

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡**http://ikapani.blog55.fc2.com/**





[0フレ連続技]
極まった攻略では1フレーム単位の連携を必要とすることもしばしば。



[セビ滅]
昇龍拳〜EXセービングアタック〜ダッシュキャンセル〜滅・波動拳の連続技。昇龍拳で浮かせた相手を拾える、とても実用的な連続技の一つ。



[妄想]
乙女の妄想は3コマめからです。

GOODS

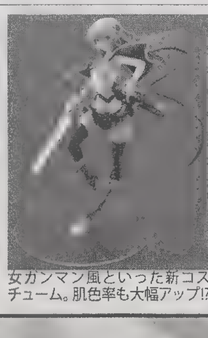
第四魔導師団少尉「ノエル＝ヴァーミリオン」、ヴェルテクスより発売決定！

http://www.vertex-jp.net/index.html

玩具、フィギュアなどの制作販売を手掛けている株式会社ヴェルテクスから今秋よりアニメも放映開始し、ますます勢いを見せる『ブレイブルー』シリーズより、第四魔導師団少尉ノエル＝ヴァーミリオンが『クロノファンタズマ』版で参戦！

『ブレイブルー』シリーズ最新作『クロノファンタズマ』で一新した衣装デザインは、立体化することでさらに華やかさが際立ち、大胆に開いた背中や軽やかにひるがえるスカートに思わず目が離せなくなってしまうはずだ。

今号では以前に本コーナーでご紹介した「桐条美鶴」フィギュア同様に読者様の中から抽選で1名様に「ノエル＝ヴァーミリオン」フィギュアをプレゼント！　希望する方は右のカコミに詳細を記載したのでぜひチェックしてほしい。



女ガンマン風といった新コスチューム。肌色率も大幅アップ!?

■製品名：ノエル＝ヴァーミリオン
■出典：ブレイブルー　クロノファンタズマ
■発売予定価格：9,240円（税込）
■発売予定日：2013年12月
■材質：PVC/ABS
■スケール：1/7
■サイズ：全高約240mm
■原型製作：株式会社エムアイシー
■製造元：トップス
■発売元：VERTEX

読者プレゼント　応募方法

本記事枠左下についている応募券を郵便はがきに貼り、次の項目をご記入の上、下記のあて先までお送りください。（11月末30日〆切り）
1.郵便番号 2.住所 3.氏名 4.年齢

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
エンターブレイン
アルカディア編集部
「vertex ノエルプレゼント」係

※当選者の発表は、賞品の発送（2013年12月発売日以降）をもってかえさせていただきます。賞品の送り先は国内に限ります。

ARCADIA No.160
『ノエル』応募券



[幼なじみ]
ときと部長とマコちんは幼なじみ。俺の幼なじみがこんなに格ゲーがうまいはずがない!?



[モ○ハン協力プレイ]
なんだか少し意味が違うという気がします。



[脱出マジック]
古きよき昭和のTVショーを彩った脱出マジック。ちなみに初代引田天功の死因は脱出失敗じゃなくて心臓病だそうです。

待望の単行本二巻は来年二月発売予定!

NEWS

君は抜け出すことができるか!? 『リアル脱出ゲームセンター』出現!!

http://www.taito.co.jp/gc/realdgc/

株式会社タイトーは株式会社スクラップが企画・運営するリアル脱出ゲームとコラボレーションし、常設型リアル脱出ゲーム『リアル脱出ゲームセンター』を協業にて開始した。

脱出ゲームとは2004年に発表された『クリムゾンルーム』というネットのゲームを発端に爆発的に盛り上がったコンテンツのことだが、そのフォーマットをそのままに現実世界に移し替えた大胆な遊びがリアル脱出ゲーム。そのリアル脱出ゲームをゲームセンターとミックスアップし、アミューズメント施設ならではのゲーム機を使用、謎をもとにプレイヤー自身が面白さを生み出す新感覚のリアル脱出ゲームが『リアル脱出ゲームセンター』だ。

シリーズ Vo.1『伝説のゲームセンターからの脱出』は、横浜、博多の二カ所より開始。今後は全国のタイトーステーションでも随時展開をしていく予定となっている。

新感覚脱出ゲーム『伝説のゲームセンターからの脱出』。ぜひゲーマーの読者諸兄には1コインクリアを目指して攻略してほしいと思う。



メインビジュアルはこちら。ゲームセンターだけにアーケード筐体を中央に配置したインパクトの強いデザインとなっている。

■リアル脱出ゲームセンター

■開催場所/OPEN日/営業時間
□リアル脱出ゲームセンター 横濱はじめて物語店
・神奈川県横浜市西区みなとみらい 5-1-2GENTO YOKOHAMA 内
・好評公演中 11:00～23:00(最終入場 22:40)

□リアル脱出ゲームセンター キャナルシティ博多店
・福岡県福岡市博多区住吉 1-2 キャナルシティ博多 センターウォーク 5F
・11月2日(土)11:00～23:00(最終入場 22:40)

■料金
・1プレイ 10分/500円(事前予約無し)

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡http://ikapani.blog55.fc2.com/

幸宮チノ先生のオリジナル単行本も急遽発売!

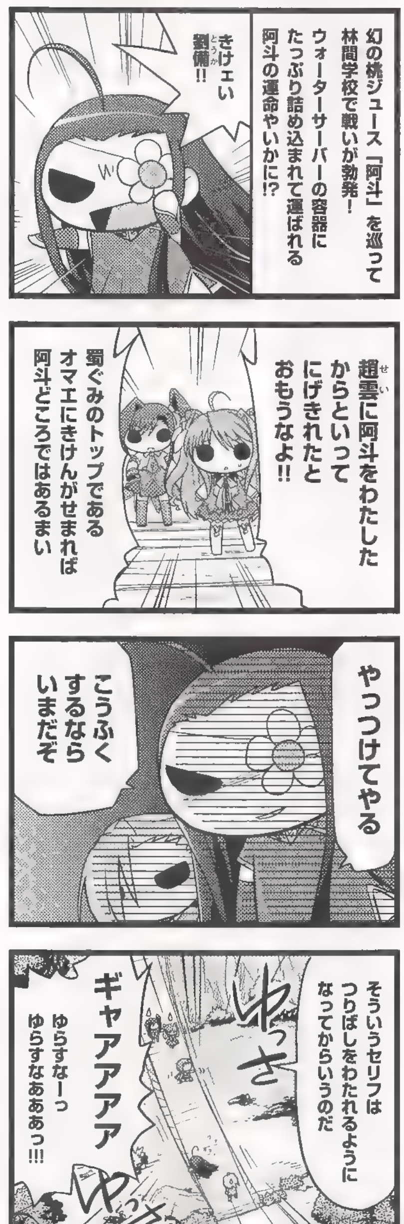
恋姫☆ようちえん

阿斗死中に入り、
趙雲敵陣を駆ける
張飛長坂橋にて
大喝し、
無双ここにあり



幸宮チノ

つりばしこわい



あらすじ……?



[あらすじ]
ストーリーのおおまかな流れを文章にまとめたもの。プロットは同義語。

[阿斗]
「三国志」では劉備の息子、劉禅の幼名として知られる。中国では「無能」の代名詞とも。

幸宮チノ先生からのおたより

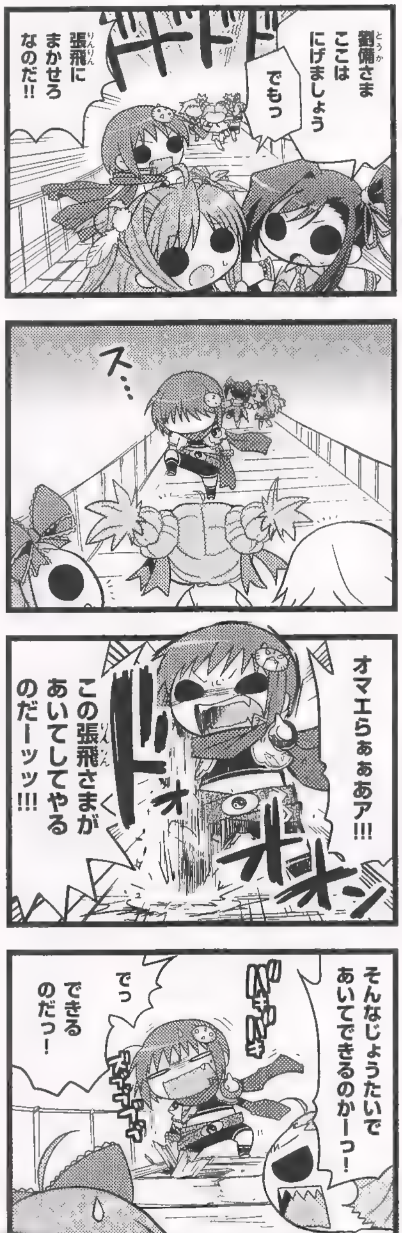
マフラーを7本買おうとしたら怒られました。

いきおいまかせ



[つりばし理論]
揺れる橋など緊張下におえる状況で、男女の仲が進展しやすいという理論があります。

たたかいのゴング



[震脚]
八極拳など中国拳法家の優れた震脚は、石畳を踏み抜くことすらあるという。

オーラ

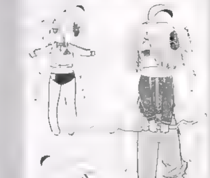


[燕人張飛①]
「えんひとちょうひ」または「えんぴとちょうひ」。燕は張飛の出身である涿郡をさす。

~~恋姫~~ 幸宮新聞

「死んだらクソゲーの勇者になってた件(仮)」発動!!

アルカディア本誌にて大好評連載中の幸宮チノ先生作「恋姫☆ようちえん」。前号でその幸宮先生の描く新たなる勇者サーガについてお知らせしたが、現在水面下で単行本化が進行しているぞ! タイトルは「死んだらクソゲーの勇者になってた件(仮)」。11月にアルカディアブログ(http://www.famitsu.com/blog/arcadia/)にて連載開始予定、12月に単行本発売予定となっている。



やる気のない賢者候補!?(遊び人)

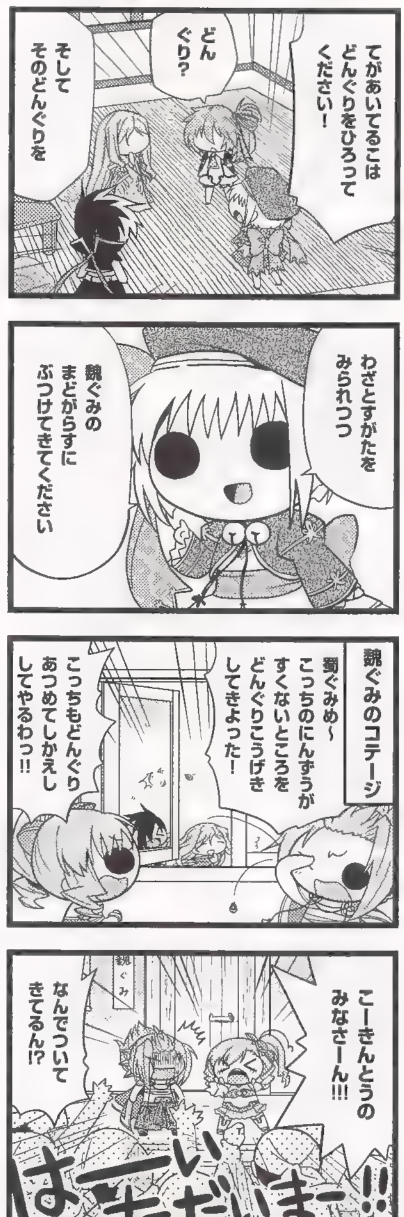
お姉さん僧侶&ボクっ娘魔女!!





コミュ障勇者御一行の冒険譚が今始まる……。続報をお楽しみに!!

どんぐりあつめ



[恋☆ちえんのこうきんとう]
魏ぐみの軍門にくだった張三姉妹のとりまき。みんな無職であり、ようちえんじに癒しを求めている。

ぶきしょうにん



[武器集め]
蜀呉の同盟の際、諸葛亮が空の舟に矢を射かけさせ、それを集めたという「演義」のエピソードは有名。

ほうもん



[燕人張飛②]
燕は秦に滅ぼされた戦国時代の国の一つ。張飛にとって誇るべき祖国だったのだろう。

NEWS

「ダライアスバースト　オリジナルサウンドトラック」、iTunes配信決定!!

http://www.taito.co.jp/　http://zuntata.jp/

株式会社タイトーは、PlayStation®Portable用ゲーム『ダライアスバースト』のゲームサウンドを完全収録したアルバム「ダライアスバースト　オリジナルサウンドトラック」を11月中旬、iTunes配信することを決定した。また収録曲は以前にCDで発売した「ダライアスバースト　オリジナルサウンドトラック」と同様のものとなっている。アルカディア本誌掲載「WARNING!! ダライアスさん」にて擬人化キャラとして登場している“ずんたさん”の元ネタである、タイトーのサウンドチーム“ZUNTATA”が創り出す孤高かつ美麗なゲームミュージックをぜひこの機会に体感してはいかがだろうか。

11月には「WARNING!! ダライアスさん」のコミックスや「DARIUS ODYSSEY 公式設定資料集」の発売も決定しており、当月のUST中継「ZUNTATA NIGHT」ではコラボ企画も予定しているぞ!!!

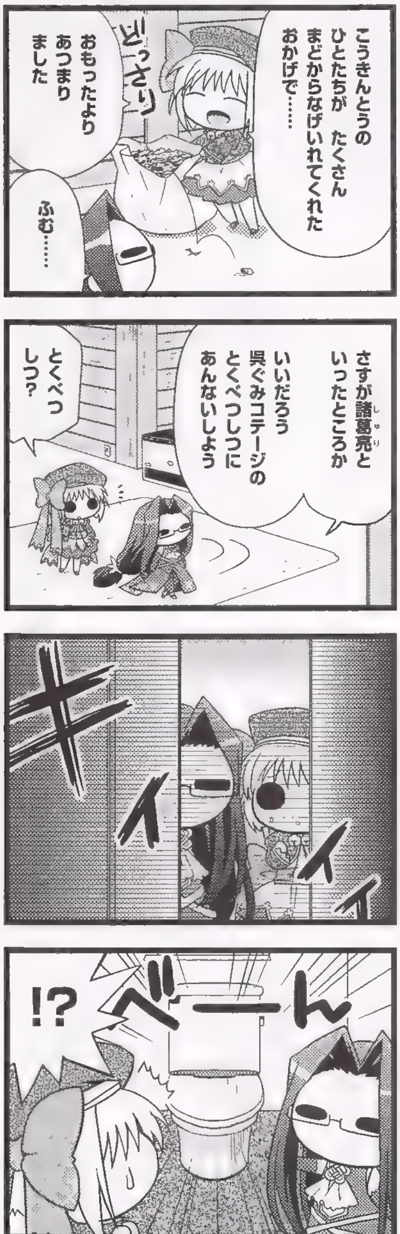


以前に発売したOSTのパッケージデザイン。クジラのシルエットが印象的だ。

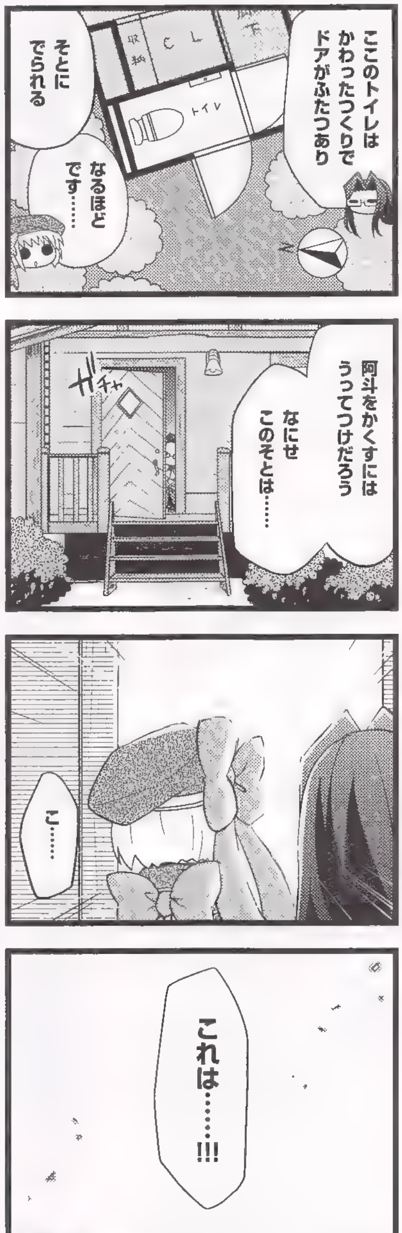
■ダライアスバースト　オリジナルサウンドトラック　iTunes配信
■配信時期：11月中旬予定
■価格：アルバム 1500円／各曲 150円
※収録曲はすべてCDと同じです。※配信時期、価格などは変更になる場合があります。
■配信曲一覧
Open the Zone
Start
Go
Good-bye my earth
Hinder One
Cylinder
Hinder Two
Bless you
Iron Corridor
Hinder Three

次号、赤壁の戦い決着……!? そして単行本三巻は来年発売!

シークレットルーム



ひみつのとびら



にんむしっぱい



[ウォシュレット]
ウォシュレットとはTOTOが販売する温水洗浄便座の商品名。世界にほこる日本の文化なのです。

[赤壁の戦い]
この建物はきっと赤い壁で出来ているに違いない。

[魏ぐみ]
魏ぐみの園児はおおむねドM、君主である曹操は完全なるドSです。

てあたりしだいゲームリスト

●2013年11月稼働予定タイトル		
グルーヴコースター	タイトー	音楽体感アトラクション
●2013年冬稼働予定タイトル		
ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド	INDEX	2D対戦格闘ゲーム
WORLD CLUB Champion Football 2012-2013	セガ	スポーツゲーム
●2014年春稼働予定タイトル		
GUILTY GEAR Xrd -SIGN-	アークシステムワークス	対戦格闘ゲーム
電撃文庫 FIGHTING CLIMAX	セガ	対戦格闘ゲーム

●稼働日未定タイトル		
ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ	カプコン	対戦格闘ゲーム
THE WORLD of THREE KINGDOMS	セガ	
ヤタガラス Attack on Cataclysm	ヤタガラス開発チーム	対戦格闘ゲーム
スカルガールズ（仮）	タイトー	対戦格闘ゲーム
エレベーターアクション	タイトー	アクション
スペランカー	M2	アクション
ラスタンサーガ	タイトー	アクション

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第49回

ついに決まってしまった消費税率の引き上げ。
疲弊するアーケードゲーム業界に、さらなるピンチが到来。新しい決済手段での解決なるか!?

消費税率の引き上げをどう乗り切る!?
（硬貨からの脱却で新規路線開拓なるか!?）

杉田 哲朗

本誌編集長。高価な耐久財を2013年度内に買ってしまおうと画策するも、先立つものがないことに気づき、給料先払いを会社に相談したとかしないとか。

２０１４年４月１日から消費税率が8％に上がることが決まりましたね。まだまだ上がっていくことになるでしょう。

増税の是非は置いておくとして、消費税率が上がると、アーケードゲーム業界はその影響を大きく受けることになります。

何度もの消費税アップを50円、１００円単位の料金を維持しつつ切り抜けてきた我らがアーケードゲーム業界も、いよいよ正念場といったところでしょうか。

メーカー、ロケーションの対策会議では、「増税は受け入れるから、１０８円玉を発行してくれ！」といったジョークが出ているであろうことは想像に難くありません。

コナミは電子マネーPASELIを既に導入し、プリペイド、電子決済対応を進め、PASELI特典でユーザーを誘導、増税時代に備えているといえるでしょう。

タイトーは１２０円への値上げをテスト、セガはEdy対応のゲームセンターを経営、と、それぞれのアプローチで来るべき増税時代に備えてきています。バンダイナムコは、時間課金制の導入を検討し、一部の施設で実証実験を始めているということです。

海外のゲームセンターは、入場料制、トークン制を採用していることが多いですね。ラウンドワンスタジアムのスポッチャは、入場料を払えば場内のゲームがフリープレイというシステム。電子決済対応が難しい店舗において、これから採用が進むかもしれません。

何にせよ、ゲームセンターでのお金の払い方というものは、消費税増税をきっかけに、堰を切ったように変わってくることになるのではないでしょうか。

電子マネー、入場料制、トークン制といった代替の決済手段、料金形態のいずれも、従来の財布の中の有り合わせの小銭を投入するところから始められるという、ゲームセンターの美点である手軽さをスポイルすることになりますから、それが敷居の高さにつながってしまうことにもなります。

携帯、スマートフォン、ブラウザゲームといったソーシャルゲームの世界では、携帯キャリアが、あるいは世界的なプラットフォーマーが料金徴収のプラットフォームを提供しています。ゲームセンターにも、このカードを1枚持っていけば済む、といった共通の決済プラットフォームがあればと思いますが、しばしの淘汰期間が必要そうでしょうか。

増税は仕方ないとして、ゲームセンターの変革が余儀なくされているのならば、必要は発明の母ともいいます。この逆境の中から、ゲーム性の部分からの変革まで突き詰めたものが出てくることを期待したいですね。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●消費税率の引き上げ。アーケードゲーム業界の先行きが心配されるところですね。難度が3%アップする、プレイ時間が3%短くなる、というぐらいで済むといいんですが、メーカー各位は重く受け止めている模様。そういう弊誌はダブルで影響を被りますね! 忘れてたや!(杉田)

●変更点400以上の大型Ver.UPとなった『戦国大戦』。戦況が大きく変わりそうなので楽しみです。個人的には雑賀衆と〈狙撃〉に注目です! そしてランカーによるテクニック講座満載の「第五陣」もよろしくお願いします!(ようやく【SS】阿国が100に達しそうなシンドウ)

●勝ちたがりの話、LoVⅢ攻略勢の話、ZUNTATAの話etc.と、今号も仕事面白かった～! これら自分が面白いと感じたことが、ライターを通じて読者の皆さんに伝わっているとうれしいです。『LoVⅢ』は博打気味なアリダリで迷走中。うん、育てば強いよ。(テオにクソブタと罵られたいしもでん)

●『LoV』のあき、きえていったつかいま、まなたわーがせいあつされていく、くるしいけどふんばった、ただきみのえんごがほしくて、てきがいなくならない、いてもたってもいられずまなたわーからでてみるも、もうすぴーどでこうげきされしめつするじごくえ、『LoV』のあき(イレイザー)

●さて、今月は「バーチャファイター」の最大規模を誇る大会「ビートライブカップ」が開催されました。優勝は抜群の総合力を誇る東海チーム。結果だけ見ると順当のように思えますが、今年も幾多のドラマがあり、あらためて大会の魅力について考えさせらたっつーね。(大会出たくなったitakyo)

●某ハンティングゲームが出てからというものゲームセンターに行く時間がゴッソリ減り、久しぶりに『beatmania』をプレイしたら壊滅的にへたくそになっておりました……。次回作が出るまでに元通りくらいの腕には戻しておきたいので、ゲームセンターに通いまくりたいと思います。(テラダ)

●すんごい死ん行中。というわけで11月15日には「WARNING!! ダライアスさん」、12月には漫画家さんたちによる格ゲー懐古コミック「僕たちの青春だった格闘ゲーム」、同じく12月には幸宮チノ先生の「死んだら勇者になってた件(仮)」が発売予定! 来年には「恋ちえん」&「かくげい」……。(松D)

●『ノーコン・キッド ～ぼくらのゲーム史～』、『東京トイボックス』とゲーム関係のドラマが立て続けに放映開始し、鼻息荒く視聴を試みるも我が家にテレビが無い事実に気づき、『DARIUS ODYSSEY 公式設定資料集』(11月15日発売!)の編集作業に戻る今日このごろです。(松浦恵介)

STAFF

■編集主幹 浜村弘一 ■発行人 青柳昌行 ■編集人 坂本 武郎
■編集長 杉田 哲朗 ■副編集長 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/松浦 大輔/新藤 剛/中村 翔/寺田 智
■編集協力(五十音順) 飛鳥/age/ADL/伊勢猫/ウメハラ/H.H/HSY/OYZ/げっつ☆先生/C・LAN/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/ちくわ/凡/真と偽/松浦恵介/魔法のランプ/マンモス丸谷
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ/安井 朋美/佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順) Studio T/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光
■イラスト・漫画家(五十音順) 天野シロ/IKa/いちみやひろし/今井神/げっつ☆先生/七瀬葵/藤丸あお/結川カズノ/幸宮チノ
■マーケティング企画局 高津 利浩/堂前 秀隆/福島 慶総/梅田 拓実/片岡 秀行
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/梅山 達夫/山田 達夫
■宣伝部 池田 敦子/浅川 貴之
■セールスプランニング部 酒井 朋喜/与那覇 学/廣原 洋祐/福島 陽平/関川 雄介
■コンテンツプロデュース局 木村 英紀/兎束 龍憲/請地 良介/今井 達弘
■編集総務ほか 原 正典/渡辺 千恵子/山内 ユリコ
■編集委員 酒井慶太/相沢浩仁

『アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。

■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。

■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。

■電子版には、特殊付録(DVD・各種シリアルコード、カードなど)が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。

■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

最新攻略情報をお届け!
LORD of VERMILION Ⅲ
WCCF最新バージョン情報満載!
WORLD CLUB Champion Football 2012-2013

NEXT NUMBER 161は

2013年12月27日(金)発売予定

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

アルカディア12月号[No.160]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.160
第14巻 第9号 通巻第160号 平成25年10月30日発行・発売(偶数月1回30日発行・発売)
雑誌11447-12
■発行/株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 03-3238-8521(営業)
■企画・編集/エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(ナビダイアル)



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿/猛者通信
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

各コーナーへの投稿締め切り

2月号/11月18日(月)必着
4月号/1月16日(木)必着
6月号/3月17日(月)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

「ダライアスさん」単行本は11月15日発売です……!!



➡本作品は112ページからお読み下さい。



※1『DBAC』……ダライアスバーストアナザークロニクル。

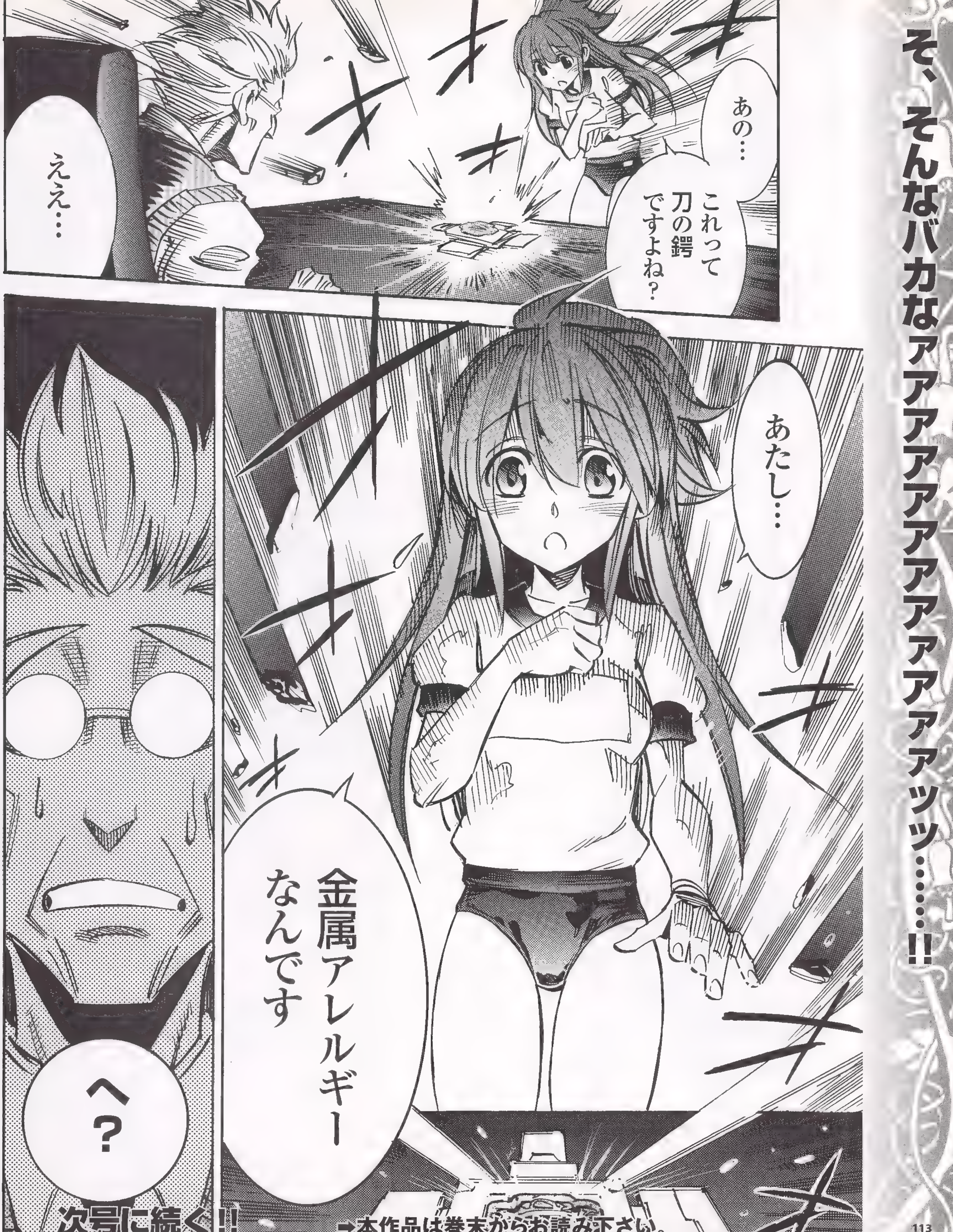
※3「JGMF」……JAPAN Game Music Festival 。

※2「タイステ」……タイトーステーション。

ばーすとvs.ZUNTATA! 単行本発売スペシャル企画……!!



※この作品はこちらからお読みください。



あの…
これって刀の鍔ですよね?
ええ…
あたし…
金属アレルギーなんです
へ?
そ、そんなバカなァアアアアアアァァアアッツ……!!
次号に続く!!
➡本作品は巻末からお読み下さい。


さあ!!
その眼帯をつけるんです!
龍眼を使えば…きっと彼らに勝てるはずです!!
むっ
無理です!!
どうして!? 知りたくないのですか?
あなたに眠る神秘の力を…!!
それは…知りたいです…
生まれた時からずっと持たされてきた『箱』の中身がようやく分かったんです!
もっとよく知りたい…
ならどうして!!
無理なんです!!
これをつけるのは!!


これこそ…
柳生の龍眼を呼び覚ます眼帯…!!
柳生十兵衛の眼帯…!?



何コレ…!!
ガシュッ
あんなに…何をしても開かなかった箱が…
開いていく…!!!


どんな…
力なんですか？
…残念ながら…
自分の特殊な力をわざわざ口外する者はいませんからね
詳しくは分かっていないのですよ
これもすべて伝説…歴史の闇の中です
だからその能力の秘密を知りたい…そう思って苦労してあなたのお爺さまを見つけたんです
そして龍眼がお母様を通して貴方に受け継がれたと分かったのです
龍眼は…
16歳になると目覚めるという…
もしかして…今日!?
どうですか？
最近目がおかしくなった事は？
確かに…
それは龍眼の目覚める予兆…！



貴方の先祖『柳生十兵衛』は
今日…眼帯をした姿で
知られているが…
歴史書では隻眼だったという記述は無い…
では何故…片目と思われていたのか…
え？
…彼の片目は燃える様に赤く…
不思議な力を持っていたそうです
…彼はその「龍眼」を隠す為に眼帯をしていたのですよ
龍眼？
ええ…
「龍眼」の力は代々子孫に受け継がれている…
そう――
貴方にもね


校長室
むっ…無理です!!校長先生!!
あたし…みんなみたいに戦えません!!
剣豪の子孫って言ったって…剣道なんてやった事ないし…
大丈夫…
この学園に彼らに負ける生徒なんていませんよ
!



いや…やっぱり…
オイ何だ!! 言いかけてやめんじゃねえ!!
その…確か羽生って子…
先週転校してきたばっかかで…剣道なんてしたことないって…
ホントか!! よし!! どいつだ!!
…どうですか? 大将は決まりましたかな?
…ええ
羽生とかいうそこの赤髪お前だ!!
え!?


えええええええーっ
せっ…先生！どうするんです？このままじゃ…
グ…
おいお前ら!! ここの生徒の情報何かねえのか!!
あん中で一番弱い奴…!!
例えば大ケガしてるヤツとか風邪引いてるヤツとか!!
先生…それは卑怯じゃ…
うるせえ!! 全国優勝チームが四人も負けてんだぞ!! 一勝もしねえで帰れるか!!
次は大将のオメエなんだぞ!!
鬼小島！そういやお前この学校の生徒に案内してもらったとか言ってたな！
何か聞いてねえのか？
…！
そういえば…
あの子…


一本!!
勝者 伊達真似夢!!
一本!!
勝者 服部
ハーキュリーズ
はっとり


おい運べ!!
タンカだ!
頭割れてるぞ!!
ごめんなさい…手加減できなくて…
どっ…どうなってんだ!!
どうします?
試合は中止にしますか?
ばば…馬鹿な!!
次は負けん!!
では中堅前へ!
じゃあ中堅はそこの居眠りしてるヤツ!!
あと副将はあっちの外国人だ!!
伊達真似夢と服部ハーキュリーズですなこっちへ!


ゴキィッ
びッ
あれ？
一本!!


いくぞ!!
おうアッ!!
次峰戦ッ!!
はじめ!!
剣豪学園
あやのこうじかおるこ
綾小路薫子
雲井高校
つぎのひとし
次野等
あの校長も…自分の生徒が頭割られて病院送りになりゃア…
きっと自分の馬鹿さ加減に気がつくだろうよ!


…じゃあ
そこの
眼鏡!!
ざわ ざわ
わたくし…
ですか?
そうだ!
はっ
はいっ
がんばって
かいちょよー
あやのこうじ
くっくっく…!!
いかにも体育苦手で
力も無さそうな
タイプだぜ…
アイツなら
いける!!
いいか!! 所詮
あいつらは女…!!
力もリーチも
こっちが上だ!!
どんな反則使っても
いいから… 奴らを
叩きのめせ!!
押忍!!


おい!!
何が一本だ!!
刀を奪うとは
反則だぞ!!
何を言って
いるんです?
戦場で刀を
落とせば死
あるのみ…
残念ですが我が校では…
『死んだ方が負け…』
『生きている方が勝ち』…
という…
大変～ 変わった
ルールを採用してるんです
お分かりですかな?
あ 勿論
真剣だったら
…の話ですよ?
くっ!!
両校 次鋒
前へ!!
ではどうぞ
次の試合の相手をご自由に
お選び下さい

話題沸騰の「剣豪コミック」本格連載第二回……!!



本作品はこちらからお読み下さい。

アルカディアが贈る書籍、ムック、コミック発売予定!!

「戦国大戦界」によるスペシャルなファンムック第五弾

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.103



戦国大戦界 大祭 第五陣

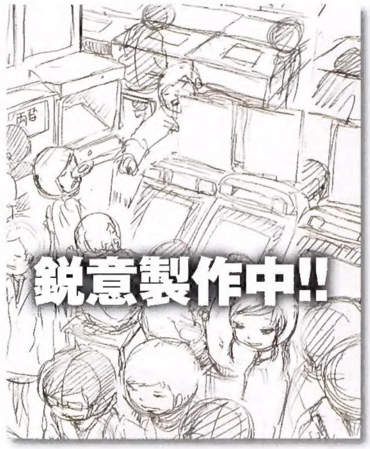
人気シリーズ第五弾が11月29日発売予定!! 『戦国大戦』ファン必見の内容をお楽しみに!



特別付録 アニメ「まおゆう魔王勇者」【EX】今井宗久

2013年11月29日発売予定! 定価 1680円(税込)

キミのノスタルジックを呼び起こす!?



僕らが格闘ゲームに夢中だった頃

ゲーセンノート、待ちハメ論争、予約コイン、ゲーメスト……。1990年代、格闘ゲームブームの嵐吹き荒れる青春を駆け抜けた俺たちのエッセイアンソロジーコミック集が登場!!

カバーイラストには「ハイスコアガール」の押切蓮介、コミックにも懐かしの古葉美一をはじめとして本誌でもおなじみのIKaや藤丸あおなど実力派作家が勢揃い。その面白さを、たしかみてみろッ!!

2013年冬発売予定! 予価 950円(+税)

ダライアスシリーズを擬人化したマニアックでかわいい4コマ漫画!!

ファミ通クリアコミックス

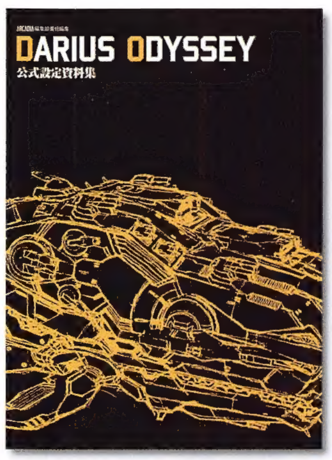


WARNING!! ダライアスさん

かわいい姿とは裏腹に、超絶マニアックなネタ満載でお送りするダライアスコミックの決定版が単行本としてついに登場!! ばーすとさんやずんたさん、フォスル一家のドタバタ劇が所狭しと繰り広げられる!! ZUNTATA諸氏をも唸らせるほどのネタが、すべて分かったらもはや博士号!? 一家に一冊、ばーすとさん。人気の艦隊娘をも先取りした本作、これは伝説になる!?

2013年11月15日発売予定! 定価 950円(+税)

ダライアスシリーズの集大成 公式設定資料集発売!



DARIUS ODYSSEY 公式設定資料集

ダイアスシリーズの集大成といえる公式設定資料集が発売決定! 過去、ebtenで販売された数量限定DXパックの1アイテムとして制作された、PSP版『ダライアスバースト』までの設定資料「DARIUS ODYSSEY」。この単独では非売品の書籍に、その後発売されたAC版の『ダライアスバーストAC』、『同EX』などを追加、約1.5倍の160ページで再構成した、増補改訂版が発売されます!

2013年11月15日発売予定! 定価 2000円(+税)

※記載している内容や画像はすべて予定です。実際の製品と異なる場合があります。

エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555 (代表)

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten (エビテン)
http://enten.jp/eb-store/

カスタマーサポート
☎0570-060-555 (土日祝祭日を除く 12:00～17:00)
E-mail : support@ml.enterbrain.co.jp

いつでも! どこからでも! エビテンでお買い物!!
携帯電話でQRコードを読み取って即アクセス!



Printed in Japan　凸版印刷
©KADOKAWA CORPORATION 2013
KADOKAWA　enterbrain
雑誌 11447-12
4910114471237
01314
企画編集 エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(ナビダイヤル)